PC ACTION 4/2009

MAFIA 2 • DER PATE 2 • SABOTEUR • DAWN OF WAR 2

PC ACTION

www.pcaction.de





14. JAHRGANG
AUSGABE 158
4/2009
€ 5,50

Im Test: Die grausame Wahrheit über Silent Hill 5!

6 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

VOLLVERSION: DEUS EX – INVISIBLE WAR



Futuristische Ego-Shooter-Action mit genialer Grafik – inklusive Komplettlösung!



RUNES OF MAGIC

Keine monatlichen Gebühren, riesige Spielwelt: Die einzig wahre Alternative zu World of Warcraft!



SNOWBOUND ONLINE

Der Berg ruft: Das rasend schnelle, gebührenfreie Snowboard-Online-Spiel!

MIT MODS & MAPS AUF DVD!

+ VIDEO

Kriminell gut!

MAFIA 2 vs. DER PATE 2

Endlich neue Tatort-Bilder und geheime Infos: Welche Gangster-Familie hat mehr Leichen im Keller?





4/2009
€ 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

Action satt!

Saboteur

GTA im Zweiten Weltkrieg: Vertreiben Sie die Nazis aus Paris!

COMPUTEC MEDIA

Die Redaktion

Magazin



WOLFGANG FISCHER
... hat sich endlich durchgerungen, nur noch Trennkost zu sich zu nehmen. Wer hätte gedacht, dass man Schweinshax'n, Knödel und Soße auch nacheinander essen kann?



ALEXANDER FRANK
... schmeißt künftig dem Marlboro-Mann kein Geld mehr in den Rachen und erfüllt somit seinen guten Neujahrsvorsatz, auf eine billigere Zigarettenmarke umzusteigen.



JÜRGEN KRAUSS
... freut sich, dass so viele Leser auf das Alma-Gewinnspiel geantwortet haben, und lacht alle aus, die falsche Lösungen ablieferten. „LAMA", die Antwort ist „LAMA". Muhahahahahahaha!!!!!



MICHAEL GRILL
... hat gerade ein 3-Kilo-Schnitzelsandwich verdrückt, das ihm jeden Moment aus dem Gesicht fällt, freut sich auf seine drei Katzen und grüßt seinen ersten Groupie aus dem Fitness-Center.

Mods & Maps



MARC BREHME
... bekam für grandiose Leistungen einen Platz an der Tonne und freut sich, zukünftig seine Ausdünstungen, Selbstgespräche und Erkältungen mit allen Kollegen im Großraumbüro zu teilen.



ANDREAS BERTITS
... freundet sich wieder mit seiner alten Bekannten „Dunkelheit" an, obwohl er hoffte, ihr nie wieder zu begegnen, und freut sich auf die bunten Pillen, die ihn zukünftig bei Laune halten.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... darf endlich bekannt geben, dass das neue pcaction.de seine Online-Pforten geöffnet hat und auf coole Leute wartet. DIE! VERDAMMT! NOCH! MAL! BESTE! SEITE! IM! INTERNET!



CHRISTIAN GÜRNTH
... war beim Glücksrad, kaufte ein „A" und löste „Bockwurst". Leider gab es keine Millionen. So ein Pech aber auch!

Familienplanung



Die PC ACTION-Bande ist stinkfaul! Deshalb müssen die Redakteure mit extremen Mitteln zum Arbeiten gebracht werden.

Brehme: Meine Herren! Ich verkünde eine frohe Botschaft! Ich habe die Ursache für den Käsegestank in der Redaktion gefunden! Michael Grills Füße! Wie Sie sehen können, habe ich das Problem gleich beseitigt.

Fischer: Nein, haben Sie nicht! Es müffelt jetzt noch schlimmer ... und irgendwie anders!

Gürnth: Aber das ist nicht Herr Grill, sondern Herr Krauß. Angstschweiß und so ...

Krauß: Hilfe! Meine Hose ist nass!

Ciszewski (kommt dazu): Was soll das Ganze bitte?! Sie vermöbeln hier zwei unschuldige Kollegen?! Und sagen mir nicht mal Bescheid?!

Fischer: Los, schnappen Sie sich diese zwei Hämmer und machen Sie mit! Wir müssen diesen beiden Kollegen freundlich beibringen, dass sie Vorschau-Artikel zu *Mafia 2* und *Der Pate 2* schreiben müssen.

Grill: Fragen Sie doch Herrn Frank! Als Exil-Russe kennt er sich mit Mafia bestimmt aus!

Frank: Nix richtig! Ich bin von die KGB: „Kronisch Grob und Brutal"!

Fischer: „Konstant auf Gras und Besoffen" vielleicht! ... Wo kommt eigentlich das ganze Blut her? Hat sich wer am Papier geschnitten?

Frank: Ich nicht schuld! Kollege Krauß ist selbst gefallen auf die Nase, wann ich ihm geschossen habe ins Bein.

Brehme: Wir könnten den beiden ja ihre Finger abschneiden, damit sie arbeiten „wollen" ...

Fischer: Nein, diese Brutalität unterstütze ich nicht! Ohne Finger können die zwei ihre Artikel nicht mehr tippen. Ach, lassen wir die beiden wieder frei, bevor man uns wegen Behinderten-Ausbeutung verklagt!

Außerdem im Handel:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



SONDERHEFT CLASSIC GAMING
Für 6,99 Euro erhalten Sie ab sofort unser 84-seitiges Sonderheft! Hier erfahren Sie alles Wissenswerte zu klassischen Systemen des goldenen Videospielzeitalters. Außerdem liefern wir Ihnen eine Vorschau auf *Giana Sisters 2* mit.



PC ACTION + FILM
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit der unzensierten Fassung von *Dark Corners*, einem spannenden und gruseligen Thriller über Albträume und Serienkiller.



SONDERHEFT TIPPS & TRICKS
Unsere Kollegen von der PC Games waren fleißig und haben ihre Praktikanten dazu verdonnert, ein 100-seitiges Heft mit Tipps, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen wie *GTA 4*, *Need for Speed: Undercover*, *Fallout 3* oder *Call of Duty: World at War* zu schreiben. Los, kaufen!



THEMA DES MONATS



Der Don kehrt auf die PC-Monitore zurück. Freuen Sie schon jetzt auf heiße Pizzen und versenkte Betonklötze samt menschlichem Ballast.

BETA-TEST



Command & Conquer kann abdanken! Dank Entwickler Relic gibt es endlich wieder hochwertige Echtzeitstrategie!

VORSCHAU



Rauchende Colts war gestern? Von wegen, der neue Western-Shooter von Techland sieht schon jetzt klasse aus.

PC ACTION 4/2009

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

VORSCHAU

TEST

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



AB SEITE 98

Lass krachen!

Jede Menge Kartennachschub für *Crysis, Far Cry 2, Max Payne 2, Left 4 Dead* u. v. m.

HARDWARE



AB SEITE 132

Kohle sparen mit OEM

Wer denkt, dass OEM so viel bedeutet wie „Ohne Extras mitnehmen", liegt gar nicht mal so falsch.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

4 Vollversionen: Deus Ex: Invisible War • Mental Repairs Inc. • Mord im Laufrad • The Spirit Engine
Clients: Runes of Magic • Snowbound Online
Demo: Crayon Physics Deluxe • **Videos:** Burnout Paradise: The Ultimate Box • Codename: Panzers – Cold War • Der Herr der Ringe: Die Eroberung • Divinity 2: Ego Draconis • Max Payne 2: Mona – The Assassin • Mirror's Edge • Silent Hill: Homecoming • **Trailer:** Mafia • The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena • **Mods & Maps:** Crysis • Deus Ex: Invisible War • Far Cry 2 • Max Payne 2 • Medieval 2: Total War

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Videos (erweitert): Silent Hill: Homecoming

FÜR DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



SPIEL

Deus Ex: Invisible War

Düstere Verschwörungs-Action vom Feinsten



- Multiple Lösungswege
- Eine Frage der Moral: All Ihre Entscheidungen haben Konsequenzen
- Übermenschliche Fähigkeiten dank Implantaten (Supersprünge, Röntgenaugen und, und, und)
- Wertung in der PC ACTION 4/2004: 85%

GENRE	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1,3 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.eidos.de

SPIEL

Mord im Laufrad

Klassisches Adventure im putzig-bunten Comic-Stil



- Witziges Abenteuer im Stile der alten LucasArts-Adventures
- Lösen Sie das Mysterium um Lady Blackwins ermordeten Hamster
- Schlüssige Rätsel, schöne Charaktere: ein rundum gelungenes Stück Fankunst

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.adventure-treff.de

SPIEL

The Spirit Engine

Charmantes 2D-Rollenspiel



- Ambitioniertes Fan-Projekt
- Innovatives Echtzeit-Kampfsystem
- Erfrischendes 2D-Rollenspiel-Konzept
- Mittlerweile ist Teil 2 erschienen, den Sie über die angegebene Homepage erwerben können – oder Sie spielen die dort verlinkte Demo an

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.thespiritengine.com

SPIEL

Mental Repairs Inc.

Werfen Sie einen Blick in die schillernde Psyche von Büromaschinen



- Tauchen Sie ab in die tiefgründige Welt der Maschinenpsychologie
- Rund zwei Stunden Spielspaß für Rätselfreunde
- Innovative Geschichte
- Professionelles Fanadventure mit 3D-Charakteren
- Umfangreiches Hilfesystem

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.adventure-treff.de

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMO

Crayon Physics Deluxe

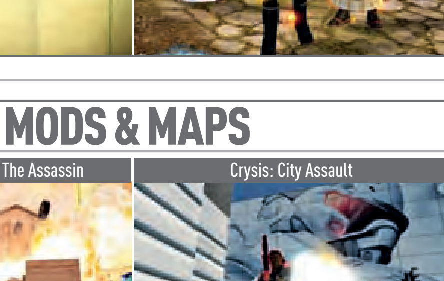
CLIENT

Runes of Magic

MODS & MAPS

Max Payne 2: Mona – The Assassin

Crysis: City Assault



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Silent Hill: Homecoming – UNZENSIERT AUF AB-18-DVD

Mirror's Edge

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Der Herr der Ringe: Die Eroberung

Weitere Videos finden Sie auf DVD.

FILM

Dark Corners

Nur in:



Verstörender Psycho-Thriller rund um eine Traumfrau – voller Spannung, Horrorvisionen und unerwarteter Wendungen.

Die hübsche Susan Hamilton wird von dunklen Träumen geplagt. Sie ist dort eine andere Person namens Karen. Doch Susan muss nicht nur das deprimierende Leben von Karen durchleiden, sondern sieht sich auch einer echten Gefahr ausgesetzt: Ein Serienkiller scheint die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit zu umgehen. Und er macht Jagd auf Susan/Karen ...



Spiel: Deus Ex: Invisible War

Tauchen Sie ein in ein Abenteuer voller Geheimisse, Intrigen und Macht.

Spiel: Mord im Laufrad

Spaßiges Adventure im klassischen Point-&-Click-Stil. Unfassbar komisch!

Client: Runes of Magic

Kann das Gratis-Online-Rollenspiel *WoW* das Wasser reichen? Finden Sie's raus!

SEITE 1

SPIELE
- Mental Repairs Inc.
- Mord im Laufrad
- The Spirit Engine

DEMO
- Crayon Physics Deluxe

CLIENTS
- Runes of Magic
- Snowbound Online

EXTRAS
- Der Abgrund in uns – Folge 10
- PC ACTION-Titelsong: Throat-Cut: Burning Ground (MP3)

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps (PDF)

STANDARD-TOOLS
- Adobe Reader 8.0
- Direct X 9.0c
- Gamers IRC 5.15
- VLC Media Player 0.9.4
- Wallpapers
- WinRAR

SEITE 2

SPIEL
- Deus Ex: Invisible War

VIDEOS
- Burnout Paradise: The Ultimate Box
- Codename Panzers: Cold War
- Der Herr der Ringe: Die Eroberung
- Divinity 2: Ego Draconis
- Max Payne 2: Mona – The Assassin
- Mirror's Edge
- Silent Hill: Homecoming (unzensiert auf AB-18-VERSION!)

TRAILER
- Mafia 2
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

MODS & MAPS
- Crysis:
- - City Assault
- - Crybusters Mission 1
- Deus Ex: Invisible War
- - John P.'s Texture Pack
- Far Cry 2:
- - Far Cry 2 Lan-Map-Pack
- Max Payne 2:
- - Mona – The Assassin
- Medieval 2: Total War:
- - For King or Country

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Deus Ex: Invisible War, Mental Repairs Inc., Mord im Laufrad, The Spirit Engine, Runes of Magic

4/2009

DVD



PC ACTION





Mitmachen und abgreifen per SMS!

Mirror's Edge-Gewinnspiel

SEITE 19

Electronic Arts' sportliches Action-Spiel *Mirror's Edge* gehörte auf den Konsolen zu den Überraschungshits von 2008. Dass die knackige Hauptdarstellerin Faith auch auf dem PC eine gute Figur macht, freut uns dabei umso mehr. Während des Abenteuers flitzen Sie als Faith in aberwitziger Geschwindigkeit durch die Gegend und legen dabei gewagte Akrobatikeinlagen aufs Parkett. In *Mirror's Edge* schlagen Sie der Schwerkraft ein Schnippchen und springen über gähnende Abgründe und klettern so geschmeidig Wände hinauf, dass sämtliche Spinnen in der Umgebung vor Neid erblassen. Hin und wieder kommt es neben der sportlichen Ertüchtigung zu massiven Auseinandersetzungen mit fiesen Ordnungshütern. Was? Sie können sich das Vergnügen nicht leisten, weil Sie ein armer Schlucker sind? Kein Problem! Da wir uns so etwas schon gedacht haben, verlosen wir gemeinsam mit EA fünf PC-Versionen! Ist Ihnen egal, weil Sie das Ding schon haben? Trotzdem mitmachen! Neben den Spielen gibt es nämlich noch feine Fan-Artikel wie Soundtrack, T-Shirts, Taschen und Sweat-Shirts. Los jetzt! Beantworten Sie die schwierige Preisfrage auf Seite 19 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 67" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 67 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Mirror's Edge*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Trial 2: Second Edition-Gewinnspiel

SEITE 21

In der PC ACTION-Ausgabe 9/08 hat das Spiel eine stolze 84-Prozent-Wertung ergattert. Da Trials 2: Second Edition Anfang Februar in die Läden kommt, zeigt sich Rhondomedia spendabel und verlost gemeinsam mit PC ACTION 33 Original-Versionen. Das kling interessant? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 21 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 68 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Trial 2: Second Edition*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.

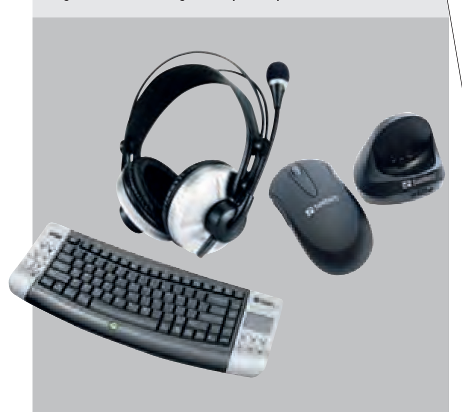




Sandberg-Gewinnspiel

SEITE 125

In Kooperation mit der Hardware-Firma Sandberg verlosen wir drei Gewinnpakete, bestehend aus Headset, Tastatur und Maus. Dass es sich bei den Geräten um qualitativ extrem hochwertige Teile handelt, müssen wir ja nicht extra erwähnen. Falls das genau das Richtige für Sie ist und Sie unbedingt gewinnen wollen, beantworten Sie einfach die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 125 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 69" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 69 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sandberg-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 93

Aufgrund welchen PC-Hits sind Ihnen die niedrigen Temperaturen egal, weil Sie eh keinen Fuß vor die Tür setzen? Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 70" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 70 *Left 4 Dead*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann

Platz 1

Niko Bellic hat's geschafft: Der grimmige Serbe sichert sich in dieser Ausgabe den Spitzenplatz!

Platz	Vormonat	Spiel
1	▲ (3)	Grand Theft Auto 4
2	▼ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	▼ (2)	Left 4 Dead
4	▲ (5)	Call of Duty: World at War
5	▲ (9)	WoW: Wrath of the Lich King
6	▲ (10)	Dead Space
7	▲ (11)	Fallout 3
8	▲ (13)	Das Schwarze Auge 4: Dr
9	▼ (6)	C&C: Alarmstufe Rot 3
10	▲ (NEU)	Mirror's Edge
11	▲ (14)	Sacred 2: Fallen Ange
12	▲ (15)	Counter-Strike: Sou
13	▼ (8)	Warhammer Online:
14	▼ (4)	Crysis Warhead

Guter Lauf!

Die mutige Kreuzung aus Jump & Run und Ego-Shooter kommt bei PC ACTION-Lesern offenbar gut an. Als einziger Neueinsteiger des Monats springt

Darauf wartest du!

SEITE 24

Für welches Spiel würden Sie freiwillig die Hitparade der Volksmusik anschauen? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 71" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 71 *Mafia 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten au… Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 9.

1. Diablo 3

»Hat mit Zuschauerschwund zu kämpfen: Kreisliga.«

Worum geht es?
Der Fürst der Finsternis kehrt bald zurück! Und Sie versohlen ihm und seiner Monsterarmee mit Axt, Schwert, Zauberstab und Keule den Hintern ... Die beiden Vorgänger zählen zu den erfolgreichsten Action-Rollenspielen überhaupt, von *Diablo 3* … nichts anderes!

Warum brauchst du es?
Weil *Diablo 3* wie die Vorgänger monatelangen Spielspaß verspricht! Und das in hübscher 3D-Optik mit genialen Effekten … Phsyikspielereien, die man von der Serie bislang nicht kannt… Wir rechnen fest damit, dass Entwickler Blizzard alles tun … um den Suchtfaktor über lange Zeit möglichst hoch zu halt…

Entwickler

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL)
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

MAFIA 2

AUF DVD
TRAILER

FÜR DIE LIEBE FAMILIE



>>War in den 50er-Jahren unter aller Sau: Economy Class.<<

Cooles Artwork: Spielheld Vito und sein Kumpel Joe lassen in Mafia-Manier eine Leiche verschwinden.



>>Retten Leben: mobile Beatmungsgeräte.<<

Das Leben als Mafioso ist kein Kindergeburtstag: In dieser Szene steckt Vito einem bemitleidenswerten Mitbürger seine Pistole in den Kauapparat. Mahlzeit!

Natürlich stehen auch Schießereien auf dem Programm.

Empire City wird 16 Quadratkilometer Freiheit bieten.

>>Hier ist ein schattiges Plätzchen. Nein, doch nicht. Hier! Nein, doch nicht. Hier! Nein ...<<

Wow! Die Optik von Mafia 2 bläst uns schon jetzt vom Sessel. Eine lebendige, authentische Spielwelt, garniert mit feinen Licht- und Schatteneffekten – großartig!

Wenn uns bis jetzt etwas an *Mafia 2* stört, dann sind es die klobigen Büstenhalter der 1940er-Jahre.

Schon bei der Riesenvorschau zu *Der Pate 2* vor einigen Ausgaben unserer oh wundersamen Zeitschrift haben wir festgestellt (und tun es auch heute noch ab Seite 38), dass Mafiosi coole Schweine sind. Ergo wäre dieser Job eigentlich genau das Richtige für uns! Diese Jungs haben keine Probleme, sie lösen selbige. Macht ein Geschäftspartner Stress, schicken sie nicht einfach einen netten Beschwerdebrief. Sie schicken einen netten Beschwerdebrief mit dem Finger der Schwester (Hinweis für den durchschnittlichen Leser: nicht der Finger der eigenen Schwester, sondern der des Geschäftspartners). Nachdem diese Praxis jedoch aus unerfindlichen Gründen nicht gänzlich mit dem deutschen Rechtsstaat vereinbar ist und wir viel zu große Pussys sind, um uns in der Nürnberger Zuchtanstalt von einem 200-Kilo-Französisch-Liebhaber die Zähne ausschlagen zu lassen, wählen wir lieber das virtuelle Gangster-Dasein. Und da wären wir schon beim Thema.

VIEL ZU BEICHTEN

Sind wir mal ehrlich: Wäre die Optik von *Mafia* nicht mittlerweile so überholt wie das Weltbild der CSU, es liefe noch immer auf unseren Rechnern. Ist sie aber. Umso mehr freuen wir uns also über den Nachfolger des über zwei Millionen Mal verkauften Meisterwerkes, das anno 2002 auf unserem Platten einschlug. Und der frisch erschienene Vorschau-Film, den Sie natürlich in überragender Qualität auf dem beigelegten Heft-Silberling finden, tut dieser Euphorie keinen Abbruch, ganz im Gegenteil. In dem Trailer sehen wir Spielheld Vito in einer Kirche, wie er mit seiner Mutter zur Beichte geht. Nach den scheinbar reueschwangeren Worten „Segnen Sie mich, Vater, denn ich habe gesündigt" sehen wir in rasanten Bildern, was Vito damit meint. Zu den Klängen von Little Richards „Long Tall Sally" bestaunen wir fette Verfolgungsjagden, blutige Prügelorgien, bombastische Schießereien – kurz alles, was den gemeinen Action-Liebhaber begeistert, der des Unterscheidens zwischen Realität und Fiktion mächtig ist. Verdammt, es

Der Rad-Kasten

In den 50ern war man frei nach dem Motto „Mein Auto fährt auch ohne Wald" unterwegs. Gute, alte Zeit ...

Schon im ersten Streich von *Mafia* spielten fahrbare Untersätze eine gewichtige Rolle. Wir dürfen an dieser Stelle nochmals an die grandiose Rennwagen-Mission erinnern! Jedenfalls gilt es auch in *Mafia 2*, den Bleifuß bis zum Exzess zu strapazieren und wie ein Gestörter durch die Gegend zu rasen. Und damit das nicht langweilig wird, verpassen die Entwickler dem Spiel einen gewaltigen Fuhrpark an Benzinvernichtern. Die Autos sind zwar keine authentischen Nachbauten der Originale, kommen den realen Vorbildern jedoch verdammt nahe. Beachten Sie vor allem die zahlreichen Details im Interieur sowie am Armaturenbrett beim Cabrio unten links. Wunderbar! Der coolste Part kommt allerdings noch: Die Dinger verfügen alle über ein spektakuläres Schadensmodell. Es lohnt sich also nicht nur, einfach in der Stadt rumzugurken, sondern auch, mal mit Vollgas in den Gegenverkehr zu rasen.

gibt sogar Brüste zu sehen! Okay, da *Mafia 2* in den 40ern und 50ern des vergangenen Jahrunderts spielt, sind die armen Kerlchen zwar in klobige Dinger verpackt, die seinerzeit so was wie Reizwäsche darstellen sollten. Aber immerhin: Titte ist Titte. Die coolsten Bilder aus dem Trailer finden Sie übrigens im fabulösen Extra-Kasten auf Seite 14.

THE ITALIAN JOB

Sie haben absolut keine Ahnung, worum es bei *Mafia 2* überhaupt geht? Schämen Sie sich! Trotzdem nehmen wir uns Ihrer erbarmungswürdigen Seele an und erleuchten Sie: Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Italo-Amerikaners Vito, der aus der Armee heimkehrt und ein bisschen beim Familienkrieg mitmischen will. Klarerweise starten Sie als kleiner Fisch und müssen sich langsam die Karriereleiter bei der Mafia nach oben prügeln, schießen und erpressen. Aus der Verfolgerperspektive scheuchen Sie Vito durch den 16 Quadratkilometer großen New-York-Verschnitt namens Empire City und lassen dabei ganz im Stile von *Grand Theft Auto 4* ordentlich die Sau beziehungsweise den Mafioso raus. Auf dem Terminplan steht so ziemlich alles, was das Gangster-Handwerk hergibt – von den im Trailer gezeigten Schlägereien über die im Trailer gezeigten Schießereien bis hin zu im Trailer gezeigten Verfolgungsjagden. Und das war das Stichwort.

FUCK THE FEINSTAUB!

Mitte des 20. Jahrhunderts waren Abgasnormen und CO_2-Emissionen nicht unbedingt das bestimmende Thema der Medien. Die Leute gurkten also nicht in ärmlichen 1,2-Liter-Suzukis durch die Gegend, in denen jede Gerade zur Ewigkeit wird. Der Grundgedanke war „Hubraum statt Wohnraum" – und genau das wird auch perfekt eingefangen (siehe „Der Rad-Kasten"). Und wenn wir schon bei Autos sind: Die Entwickler von 2K Czech haben sich einen großen Kritikpunkt des ersten Teils zu Herzen genommen und spendieren uns eine realistischere – aber auch



Feine Karren, Schießeisen, Explosionen – fehlen eigentlich nur noch Frauen. Oh, die sind ja im Bild rechts.

Vitos Kumpel Joe ist ein echter Lebemann. Da ist natürlich auch feines Weibsvolk am Start.



>>„Verdammt, es hat Jack erwischt! Und R2-D2!“<<

Ob Tommy-Gun, Maschinengewehr oder Schrotflinte – Ihre Entscheidung.

anspruchsvollere – Steuerung. Sie dürfen also damit rechnen, dass Sie in hektischen Verfolgungsjagden mit der Polizei des Öfteren in einer Hausmauer parken. Damit aber auch das Spaß macht, gibt's ein traumhaftes Schadensmodell gratis dazu. Freude!

DU BIST NICHT ALLEIN

Im Gegensatz zu *Grand Theft Auto 4* sind Sie in *Mafia 2* selten alleine unterwegs. Die Mafia ist ein Familienbetrieb, also regelt man die Dinge gemeinsam. Fast die ganze Zeit ist Ihr bester Kumpel Joe an Ihrer Seite, der stellvertretend für die toll inszenierten und vielschichtigen Charaktere sowie die spannende Geschichte im Spiel steht (mehr Infos hierzu finden Sie im Extra-Kasten rechts). Kamen die durchgeknallten Verbrecher schon im ersten Teil durch und durch glaubwürdig rüber, dürfen wir uns im kommenden Streich wohl über eine Heerschar unterschiedlichster Typen ganz im Stile von Martin Scorseses *Goodfellas* freuen – mit jeder Menge bitterbösen

Anfangs trägt Vito noch eine grässliche Karo-Jacke, später dann feinen Zwirn.

Charakterstark

Anhand von Vitos bestem Kumpel Joe zeigen wir, wie vielschichtig die Charaktere auftreten.

Langweilige Charaktere sind genauso schlimme Stimmungstöter wie ein Furz beim romantischen Badewannen-Abend. Das wissen auch die Jungs von 2K Czech, die uns eine ganze Ladung durchgeknallter Mafiosi spendieren. Auf den folgenden Bildern sehen Sie Vitos Kumpel Joe. Bewundern Sie bitte seine facettenreichen Auftritte: mal in feinem Zwirn, mal lässig-leger, mal mit blutiger Nase und zerzaustem Haar und natürlich in Unterwäsche. Grandios!



Zurück in die Vergangenheit

Der frisch erschienene Trailer fängt das coole Mafia-Flair der 1940er/50er-Jahre perfekt ein.

Weil wir nach dem Bestaunen des neuesten *Mafia 2*-Trailers ganz endorphingeladen waren, wollen wir Ihnen das gute Stück natürlich nicht vorenthalten. Deshalb finden Sie den ungefähr 93 Sekunden langen Streifen in grandioser Qualität auf unserer Heft-DVD. Ja, wir sind gute Menschen. Und wir sind sogar noch besser: Nachdem zwischen dem Lesen dieser Zeilen und dem Einlegen des PC ACTION-Silberlings wertvolle Minuten verstreichen und wir unseren Lesern die Wartezeit versüßen wollen, spendieren wir Ihnen hier die coolsten Bilder des Trailers. Und nochmals – weil's so wichtig ist – der Hinweis: Das Ding ist komplett in Spielgrafik. IN SPIELGRAFIK! Da freuen wir uns doch gleich noch viel mehr auf die insgesamt zwei Stunden Filmsequenzen, die uns die Tschechen im fertigen Spiel vorsetzen. Jetzt haben wir hier noch zwei Zeilen Platz und wissen nicht, was wir schreiben ... vorbei. Verdammt, doch nicht. Jetzt aber.

Die Verfolungsjagden in den coolen Oldtimer-Schlitten waren schon im ersten Teil ein Heidenspaß. In *Mafia 2* soll alles noch besser und spaßiger werden.



Oft tritt Vito gegen ganze Gegnergruppen an. Das ist aber halb so schlimm, schließlich hat auch er in den meisten Fällen seine Buddys – allen voran Joe – am Start.

Witzen. Tomas Hrebicek, Chef-Animateur (düfte die korrekte Übersetzung von „Lead Animator" sein, vermuten wir mal) von 2K Czech dazu: „Ich möchte betonen, dass schwarzer Humor ein wichtiger Teil des Spiels ist. Aber es wird sicher keine Komödie. Die vielschichtige Story des Titels fängt diese authentische Mafia-Atmosphäre und die starken Emotionen perfekt ein. Ich kann die Reaktionen der ersten Spieler kaum erwarten!" Wir auch nicht, lieber Tomas, wir auch nicht. Vor allem unsere eigenen!

AUGENSCHMAUS

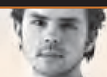
Um nochmals zum Trailer zurückzukommen: Ob Sie's glauben oder nicht: Das Teil wurde komplett in Spielgrafik mit einem eigenen Tool erstellt – so wie die knapp zwei Stunden Filmschnipsel im fertigen Spiel. Rein optisch rollt da also eine echte Bombe auf uns zu: gestochen scharfe Texturen, fantastische Lichteffekte, dynamische Schatten und natürlich das angesprochene Schadensmodell der Autos – da dürfte es wohl ziemlich wenig zu meckern geben. Selbiges gilt für die Sprachausgabe, die schon im ersten Teil an Professionalität und Glaubwürdigkeit kaum zu überbieten war. Garniert man das Ganze noch mit einem dicken Mehrspielermodus (über den es aber bis jetzt so gut wie keine Infos gibt), ist *Mafia 2* wohl ein heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres". Auch wenn ein gewisser Herr Bellic bis jetzt über so ziemlich jede Konkurrenz erhaben war, ab Herbst 2009 muss sich der grimmige Serbe aus Liberty City wohl ziemlich warm anziehen. Michael Grill

Info: www.2kgames.com/mafia2

Mafia 2

GENRE	Action
HERSTELLER	2K Czech/2K Games
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	GTA 4, Mafia, Der Pate 2

MICHAEL GRILL



Ich weiß ja nicht, wie's Ihnen geht (wie sollte ich auch, ich kenne Sie ja nicht!), aber ich steh total auf das Amerika der 50er-Jahre. Mit einem fetten Cadillac zum Diner zu fahren und auf dem Weg dorthin bei einem kleinen Drive-by-Shooting einen feindlichen Capo auszuschalten ... das hat schon was. Und genau dieses grandiose Flair verspricht *Mafia 2* perfekt auf unsere Platten zu packen. Ganz ehrlich: Ich bin richtig geil drauf.

TOP NEWS



>>Für Anfänger nicht einfach: Tango.<<

Die Seuche verwandelt die New Yorker Bürger in ekelhafte Zombies. Alex stellt sich der Epidemie in den Weg.

PROTOTYPE

Radikalkur

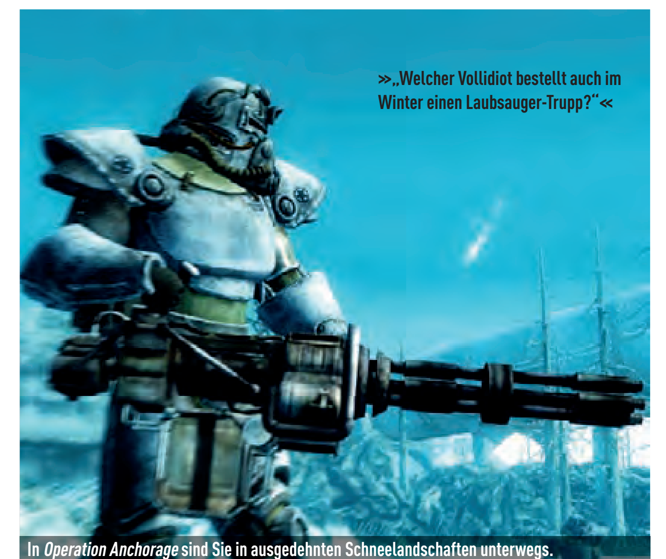
Lange Zeit hörten wir nichts von *Prototype*. Jetzt endlich zeigt Radical Entertainment neues Material des Actionspiels.

ACTION | Nachdem der vorherige Publisher Sierra zusammen mit dem Mutterkonzern Vivendi im neuen Branchenriesen Activision Blizzard aufging, herrschte erst einmal Funkstille. Eines aber war klar: Anders als Projekte wie *World in Conflict: Soviet Assault* würde *Prototype* nicht an andere Firmen verkauft. Activision sah Potenzial in dem Titel. Auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas konnten wir uns jetzt selbst von der Qualität des Spiels überzeugen. Die Entwickler zeigten eine neue Version.

ZIEH NICHT SO EIN GESICHT!

Für alle Nichtsblicker: In *Prototype* spielen Sie Alex Mercer, der verwirrt mitten in New York aufwacht und feststellt, dass er plötzlich Superkräfte besitzt. Er kann Menschen und andere organische Materie aufsaugen und die entsprechende Form annehmen. Das wäre eigentlich geil, würden nicht gerade eklige Monster und eine gefährliche Seuche über die Stadt herfallen. Die Rettung der Welt hängt an dem unfreiwilligen Helden. Die Entwickler haben ihre ganz eigene Vision des Geschichtenerzählens, die sie „Netz der Intrigen" nennen: Alex bekommt mit jeder Person, die er in sich aufsaugt, auch deren Gedanken, Erinnerungen und Gefühle geliefert. So erzählt Radical nicht nur die Hauptgeschichte, sondern liefert auch jede Menge atmosphärische Informationen abseits des Weges. Die *Prototype*-Version, die auf der Messe gezeigt wurde, überzeugte mit ungeahnter Bewegungsfreiheit. Alex rannte Wände hoch, segelte über die Straßenzüge von New York und stampfte Autos zu Metallbrei. Was Gemetzel-Fetischisten freut: *Protoype* ist mächtig blutig. Gestaltwandler Alex lässt sich riesige Pranken wachsen, mit denen er seine Gegner förmlich in Stücke reißt. Das Spiel erscheint noch diesen Sommer. Christian Schlütter

Info: www.prototypegame.com



>>„Welcher Vollidiot bestellt auch im Winter einen Laubsauger-Trupp?"<<

In *Operation Anchorage* sind Sie in ausgedehnten Schneelandschaften unterwegs.

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

Zieh dich warm an!

Sie sind bereits mit *Fallout 3* durch und haben trotzdem noch Bock weiterzuzocken? Gut so: Hier kommt Nachschub!

ANLAUF | Seit kurzer Zeit können sich Fans von Bethesdas Rollenspiel-Apokalypse *Fallout 3* frische Spielinhalte aus dem Internet saugen. Das erste von drei angekündigten Add-ons steht über Games for Windows Live für 10 Euronen zum Download bereit. *Operation Anchorage* bietet etwa fünf Stunden Spielzeit und lässt Sie eine der größten Schlachten des *Fallout*-Universums – bingo, die Schlacht um Anchorage – nachspielen. Die weiteren Add-ons – namentlich *The Pit* und *Broken Steel* – werden im Februar und März erscheinen und unter anderem die maximale Levelgrenze (derzeit 20 Stufen) aufheben. Cool: Sie dürfen alle drei Erweiterungen mit Ihrem bereits erstellten Charakter aus dem Hauptspiel zocken. Michael Grill

Info: http://fallout.bethsoft.com

CRIMECRAFT

Diebesgeschichte


Zwei offensichtlich verfeindete Kriminelle feuern sich Kugeln um die Ohren.

Klauen, überfallen, bestechen – im Action-MMO *Crimecraft* lassen Sie den Kriminellen raushängen.

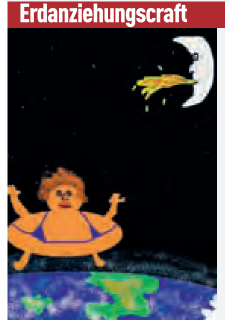
ACTION | Actionjunkies wie wir haben eine natürliche Allergie auf alles, was die Buchstaben „MMO" enthält. *Crimecraft* könnte das nun ändern, geht es doch bei dem von der *Unreal*-Engine 3 angetriebenen Massive-Multiplayer-Online-Spiel nicht darum, Mobs zu grinden, Loot zu sammeln oder Bosse zu legen, sondern vielmehr darum, Gangs aufzureiben, Banken zu überfallen und Polizisten zu bestechen (oder zu erstechen). Sie rotten sich dabei mit Gleichgesinnten zu einer Gang zusammen und stellen eine virtuelle Stadt auf den Kopf. Bis zu 4.500 Spieler tummeln sich bei der Jagd nach Ruhm und Anerkennung auf einem Server, bis zu 16 davon dürfen gemeinsam auf Beutezug gehen. Die so gesammelte Kohle wandert in Fahrzeuge und Gebäude – von zuletzt Genannten zeugen einige kürzlich im Internet aufgetauchte Screenshots. Die zeigen aber nicht nur langweilige Häuser und Einkaufszentren, sondern auch Charaktere und Schusswechsel, alles in feiner Grafik, die Lust auf mehr macht. Das Teil kommt ohne monatliche Gebühren aus und soll schon in der ersten Jahreshälfte bei uns aufschlagen. Unter der unten angegebenen Internetadresse gibt's noch nicht viel zu sehen. Wer mehr über die geplante Beta-Phase erfahren will, sollte sich aber dort für den Newsletter registrieren. Jürgen Krauß

Info: www.crimecraft.com

Craftausdrücke

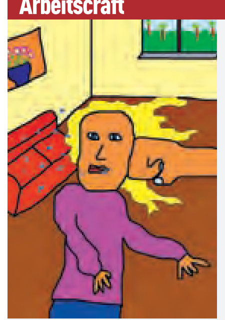
Craft des uns verliehenen Amtes wünschen wir uns hiermit andere, craftvolle Spiele!

Erdanziehungscraft



In dieser Physik-Spielerei müssen Sie eine fette Frau im perfekten Winkel auf ein Trampolin springen lassen. Im Idealfall geht die Adipositas-Blüte in eine Umlaufbahn und führt fortan ein kurzes, aber unterhaltsames Dasein als Erdtrabant. Je mehr Orbit-Runden Sie bis zum Verglühen ziehen, desto mehr Punkte gibt's.

Arbeitscraft



In *Arbeitscraft* tun Sie das, was der Großteil der Deutschen im erwerbsfähigen Alter macht. Blöd: Das ist nicht viel, da der Großteil der Deutschen im erwerbsfähigen Alter arbeitslos ist. Sie bauen massig Kinder, besaufen sich in der nett animierten Bahnhofskneipe und prügeln anschließend Ihre Frau. Sehr realistisch!

Vorstellungscraft

Stichwort „User-generated Content" – wir verkaufen Dinge, die Sie sich (gratis) ausdenken. Genau das passiert hier! Bestellen Sie für läppische 40 Euro *Vorstellungscraft: The Game* unter leserbriefe@pcaction.de und Sie erhalten einen leeren CD-Rohling – und jede Menge Spaß! Denn: Spielen ist Abenteuer im Kopf. Yeah!

SIMON THE SORCERER: WER WILL SCHON KONTAKT?

Zauberspruchreif


»Pflicht bei jedem Swinger-Abend: Zipfelmütze.«

Anders als im vierten *Simon the Sorcerer*-Spiel sind die Hintergründe nicht mehr realistisch gerendert, sondern wirken wie von Hand gemalt.

Wären Fantasy-Adventures aus Schinkenspeck gemacht, gäbe es wohl genügend von ihnen, um selbst Kollege Brehme satt zu bekommen. Und hier kommt schon das nächste.

ADVENTURE | Entwickler Silver Style (*Goin' Downtown*, *Das Schwarze Auge: Demonicon*) hat den fünften Teil der beliebten *Simon the Sorcerer*-Reihe angekündigt. Wieder ein klassisches Adventure, diesmal aber mit ungewöhnlicher Handlung: Die Zauberwelt wird von Aliens attackiert, Simon begibt sich auf die Flucht. Dabei bereist er fünf brandneue Gegenden bis in die Tiefen des Alls. Wir haben eine fast fertige Version angespielt und sind zufrieden: Der schöne Grafikstil ist comichafter und verspielter als im Vorgänger. Auch die praktische Rätselhilfe ist wieder mit dabei. Neu und interessant: Simon darf manche Situationen und Rätsel auf unterschiedliche Arten meistern – je nachdem, ob er freundlich, gemein oder brutal agiert, erhält man am Ende eine Art Psychogramm. Das Spiel erscheint bereits am 26. März 2009. Felix Schütz

Info: www.the-games-company.com

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Der Ostbote ist da!



»Greenpeace kämpft mit allen Mitteln gegen die schlechte Luft.«

Eine Schlacht zwischen zwei Parteien ist in vollem Gange. Die Panzer und Hubschrauber werden von schwerer Artillerie unterstützt.

Oft hilft eine andere Sichtweise, andere zu verstehen – etwa Ihren Chef, Ihre Alte oder die Kriegspartei aus dem Osten.

ECHTZEITSTRATEGIE | „Eckaaaat, die Russen sind da!", würde Meister Röhrich aus dem Zeichentrick-Klamauk *Werner* entsetzt kreischen. Wir hingegen reiben uns die Hände, denn endlich rollt Nachschub für das feine Taktik-Geplänkel *World in Conflict* an. Ende Januar ließ Ubisoft vom Stapel, im März 2009 *Soviet Assault* in die Händlerregale zu hieven. Das Add-on zeigt nicht nur den Krieg aus sowjetischer Perspektive, sondern packt auch neue Charaktere, Filmsequenzen und Mehrspieler-Karten aus. Spieler ohne Hauptspiel greifen zum kostengünstigen Doppelpack, denn gleichzeitig erscheint die *World in Conflict: Complete Edition* aus Hauptspiel und Add-on sowie neuen Spielinhalten. Krass! Marc Brehme

Info: www.worldinconflict.com

Da gehst du die EA Wand hoch!

Wie heißt die Hauptfigur von *Mirror's Edge*?
A) Kuh-Face
B) Scar-Faith
C) Einfach nur „Faith"

Electronic Arts' sportliches Actionspiel *Mirror's Edge* gehörte auf den Konsolen zu den Überraschungshits von 2008. Dass die knackige Hauptdarstellerin Faith auch auf dem PC eine gute Figur macht, freut uns dabei umso mehr. Was? Sie können sich das Vergnügen nicht leisten, weil Sie ein armer Schlucker sind?

Kein Problem! Da wir uns so was schon gedacht haben, verlosen wir gemeinsam mit EA fünf PC-Versionen! Ist Ihnen egal, weil Sie das Ding schon haben? Trotzdem mitmachen! Neben den Spielen gibt es nämlich noch feine Fan-Artikel wie Soundtrack, T-Shirts, Taschen und Sweat-Shirts. Los jetzt!



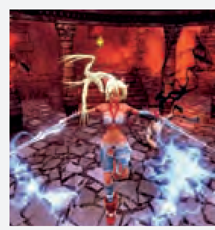
5x ULTIMATIVES FAN-PAKET ZU *MIRROR'S EDGE*
Bestehend aus Sweat-Shirt, Soundtrack, Taschen und T-Shirts; Wert: unbezahlbar

5x *MIRROR'S EDGE* FÜR DEN PC
Originalverpackt und installationswillig; Wert: je 50 Euro

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 9. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 10. März 2009.

LIES MICH!

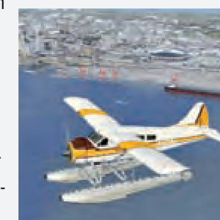
X-Blades



Action | Beseelt von naivem Optimismus schrieben wir in der vergangenen Ausgabe: „Wenn nichts Unvorhersehbares passiert, beglücken wir Sie schon nächste Ausgabe mit einem ausführlichen Test." War ja irgendwie klar, dass es gerade dann schiefgeht – das Testmuster kam leider auf den letzten Drücker, einfach zu spät für eine ordentliche Kritik. Daher lesen Sie erst im nächsten Heft, wie gut uns das trashige Anime-Spektakel rund um Tittenwunder Ayumi gefallen hat. Das Spiel ist ab dem 6. Februar erhältlich. (FS)

Info: www.x-blades.com

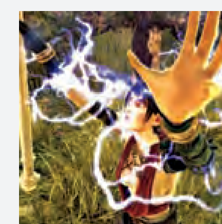
Flight Simulator



Simulation | Schlechte Nachrichten für Hobby-Piloten: Wie es scheint, wird die seit 1982 bestehende *Flight Simulator*-Serie von schweren Turbulenzen gebeutelt. Gab man nach dem Release von *FS-X* im Jahre 2007 noch bekannt, bereits an einem Nachfolger zu werkeln, meldete sich jetzt ein Mitarbeiter der Entwickler im Internet zu Wort. Demnach soll Microsoft fast das gesamte Team des für die Serie verantwortlichen ACES-Studios gefeuert haben. Hört sich schwer nach Bruchlandung an. (MG)

Info: www.pcgames.de

Dragon Age: Origins



Rollenspiel | Bei unserem Ausflug zum EA-Pressetermin in München gab es unter anderem auch eine spielbare Version von *Dragon Age: Origins* zu bestaunen. Das Teil sieht nicht nur fabulös aus, sondern bietet auch eine äußerst interessante Geschichte mit moralischen Scheidewegen. Beispielsweise konnten wir uns entscheiden, ob wir unserem Auftraggeber folgen und ein paar Werwölfe plätten oder uns den pelzigen Kollegen anschließen. Der Titel schlägt übrigens noch dieses Jahr bei uns auf. (MG)

Info: http://dragonage.bioware.com

I Am Alive



Action | Zum kommenden Endzeit-Actionspiel *I Am Alive* von Ubisoft haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst das Positive: Es gibt einen ganzen Haufen frischer Infos. So wissen wir beispielsweise, dass uns der Titel in jeder Situation eine Vielzahl verschiedener Lösungswege erlaubt. Schön! Weniger schön – und damit zur schlechten Mitteilung: Das kann uns alles herzlich wurscht sein, weil das Teil für PC niemals erscheinen wird. (MG)

Info: www.iamalivegame.com

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand
Name: Jamie Chung
Künstlername: Takara
Position: Wie es aussieht: stehend
Alter: 25 (geboren am 10. April 1983)
Geschätzte Körbchengröße: 70 B
Geburtsort: San Francisco, Kalifornien, USA
Internetseite: www.commandandconquer.com
Was wir mit ihr am liebsten machen würden: eine Bauchlandung hinlegen
Neuigkeiten zum Spiel: Wir haben die Erweiterung in Aktion gesehen. Unsere Eindrücke fasst Alexander Frank in der Vorschau auf Seite 52 zusammen.



Jamie Chung trat bisher hauptsächlich in Neben- und Gastrollen bei Fernsehserien wie *CSI: New York* oder *Emergency Room* auf.

In *Galactic Adventures* stürzen sich Ihre Kreaturen in Abenteuer auf der Planetenoberfläche.



SPORE: GALACTIC ADVENTURES

Landung in Sicht

In der kommenden Erweiterung zu *Spore* dockt Ihre Kreatur erstmalig an Planetenoberflächen an.

SIMULATION | Kenner des Hauptprogramms erinnern sich: In der Zivilisationsphase 5 durften Sie fremde Welten erobern – allerdings nur von Ihrem Raumschiff aus. In *Galactic Adventures* werden Sie hingegen direkt auf den Planeten Aufgaben lösen – etwa eine entführte Prinzessin aus den Klauen eines Drachen befreien. Wem das zu kindisch ist, der bastelt mit dem mitgelieferten Abenteuer-Editor an erwachseneren Handlungssträngen und verteilt diese online an andere Spieler – so wie manche es im Hauptspiel einst mit selbst gezüchteten Kreaturen mit riesigen Geschlechtsteilen getan haben. Erscheinen soll die Erweiterung übrigens noch im März dieses Jahres. Alexander Frank

Info: www.spore.de

VENETICA

Todgeburt

Scarlett, die Heldin von *Venetica*, findet den Tod prima. Kein Wunder, schließlich handelt es sich dabei um ihren Vater!

ACTION-ROLLENSPIEL | Deshalb ist das scharfe Töchterlein fähig, zwischen unserer und der Welt der Toten zu reisen. Muss sie auch, wenn sie mit ihrem ermordeten Lebensgefährten Zeit verbringen will. Der Kerl ist aber nicht der Einzige, dem Scarlett bei ihren Ausflügen begegnet. Beispielsweise hilft die Protagonistin zwei Gestalten in der Welt der Lebenden. Da diese im Laufe des Abenteuers dennoch in die Pflastersteine von Venedig beißen, stehen sie Scarlett später jenseits des Jordan mit nützlichen Hinweisen zur Seite. Das vielversprechende Action-Rollenspiel von Deck13 (*Ankh*-Reihe) erscheint im dritten Quartal 2009, frische Bilder gibt's auf der offiziellen Homepage. Alexander Frank

Info: www.venetica-game.de



Die Protagonistin Scarlett kämpft gegen einen riesigen und brutal aussehenden Widersacher.

SECTION 8

Auf in die Acht!


Die Außerirdischen, genannt Arm of Orion, machen den menschlichen Siedlern in großen Offensiven das Leben schwer.

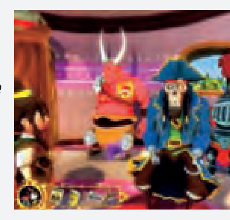
Lebenszeichen aufgeschnappt: Nach zwei Jahren Stille gibt es endlich neue Infos und Bilder zum potenziellen Shooter-Hit.

EGO-SHOOTER | Man kennt es ja: Die Menschheit besiedelt das All und bekommt es ratzfatz mit fiesen Außerirdischen zu tun. So auch in *Section 8*. Deshalb machen Sie sich als Mitglied einer megamäßig toll ausgerüsteten Truppe voller harter Kerle auf, den aggressiven E.T.s in den Allerwertesten zu treten. Dabei sollen sowohl Einzel- als auch Mehrspielermodus für stundenlangen Spaß sorgen, Letztgenannter bietet sogar Fahrzeuge. Der gut aussehende Mix aus *Halo*, *Battlefield* und *Unreal Tournament* nutzt die Unreal-Engine-3 und erscheint voraussichtlich im dritten Quartal für Next-Gen-Konsolen und PC. Einen ersten Render-Trailer finden Sie auf der unten angegebenen Webseite. Sebastian Weber

Info: www.joinsection8.com

LIES MICH!

Ceville



Adventure | Fast hätten wir Ihnen in dieser Ausgabe den Test zu *Ceville* präsentiert. Fast. Denn uns lag nur eine unfertige Beta-Version vor, die noch mit einigen Bugs zu kämpfen hatte. Gut, Bugs sind ganz normal bei unfertigen Spielen, doch für ein finales Urteil warten wir dann doch lieber die fertige Goldmaster-Version ab. Unser Eindruck nach etwa acht Stunden Spielzeit: ein richtig gut gemachtes Comedy-Adventure mit witzigen Sprechern und unzähligen Anspielungen auf Filme und Computerspiele. Das gute Stück erscheint am 19. Februar 2009. (FS)

Info: www.ceville-game.com

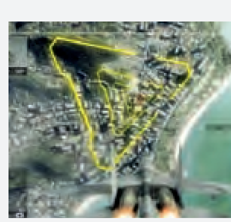
Games Convention Online



Vermischtes | Dass die deutsche Spielemesse Games Convention dieses Jahr vom der Kölner gamesCom-Veranstaltung abgelöst wird, wissen Sie schon. Jetzt allerdings wurde im Rahmen einer Pressekonferenz bekannt gegeben, wie es mit der Leipziger Messe weitergeht. Demnach will man sich als Games Convention Online vorwiegend Browser-, Online- und Client-Spielen widmen. Mit an Bord sind führende Anbieter wie Gameforge und Bigpoint. Die erste Games Convention Online findet vom 31. Juli bis zum 2. August 2009 wie gewohnt in Leipzig statt. (MG)

Info: www.gamesconvention.com

Tom Clancy's H.A.W.X.



Action | Das letzte richtig gute Action-Flugkampf-Dogfight-Bomben-Mörderspiel für PC erschien, als der Großteil unserer Leser erstmals erkannte, dass der Pillermann noch ganz andere Dinge als urinieren draufhat. Kurz: Es ist eine Weile her. Ubisoft schafft in Bälde Abhilfe – mit *Tom Clancy's H.A.W.X.* nämlich. Nun sind neue Vorschaufilmchen aufgetaucht, die erstmals die Cockpit-Ansicht zeigen und weitere Infos zum sogenannten „Assistant-Mode" liefern. Zu sehen gibt's die Dinger auf der offiziellen Seite. (MG)

Info: www.hawxgame.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Spider-Man gegen Superman gegen Batman. Wer gewinnt?

Superman 31%
Spider-Man 28%
Batman 41%

E-SPORT


Foto: Clemens Uhlig, readmore.de

Die Strategie-Stars werden gefeiert.

PRO GAMING LEAGUE – 4. SAISON

Da ging der Ost' ab

Wenn sich 32 Zock-Profis im chinesischen Chengdu zehn Tage lang um 41.000 Euro zanken, kann das nur eines bedeuten: Die Pro Gaming League (PGL) ruft!

Durch ganze fünf Phasen mussten sich die Teilnehmer in dem zehntägigen Turnier kämpfen, um ein Stück vom Preisgeldkuchen abzubekommen, und sie trafen dabei in allen erdenklichen Konstellationen aufeinander. Im Finale in *Warcraft 3* standen sich schließlich Xiaofeng „Sky" Li (24, China) und Wei Liang „Fly100%" Lu (21, China) gegenüber und lieferten sich ein spannendes Duell über die volle Distanz von fünf Karten. Am Ende ging Fly100% als Sieger hervor und strich umgerechnet 8.500 Euro Preisgeld ein. Kwun Soo „Orion" Hyun (20, Südkorea) setzte sich im *Starcraft*-Finale gegen Luo „Legend" Xian (24, China) durch. Neben den zahlreichen asiatischen Stars der Strategiespiel-Szene hatten sich auch fünf Europäer unters Teilnehmerfeld gemischt – allerdings nur für kurze Zeit: World-Cyber-Games-Sieger und europäischer *Warcraft 3*-Star Manuel „Grubby" Schenkhuizen (22, Niederlande) musste schon am dritten Wettbewerbstag die Segel streichen. Erfolgreicher waren Dmitriy „Happy" Kostin (17, Russland) in *Warcraft 3* und Aleks „White-Ra" Krupnick (28, Ukraine) in *Starcraft*, sie hielten immerhin bis zur zweitletzten Turnierphase aus. Johannes Bebermeier

Info: www.readmore.de

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 9.

1. Diablo 3

Fiese Magier beschwören noch fiesere Monster. Raten Sie mal, wer die Brut ins Jenseits schicken darf?

»Hat mit Zuschauerschwund zu kämpfen: Kreisliga.«

1 (1)

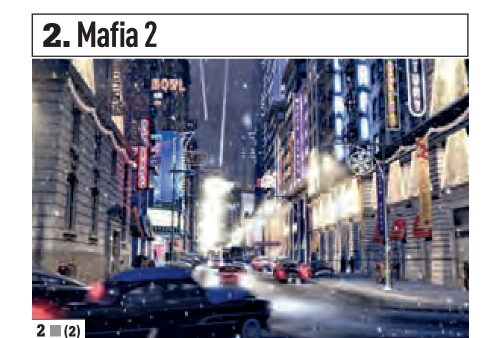
Worum geht es?
Der Fürst der Finsternis kehrt bald zurück! Und Sie versohlen ihm und seiner Monsterarmee mit Axt, Schwert, Zauberstab und Keule den Hintern ... Die beiden Vorgänger zählen zu den erfolgreichsten Action-Rollenspielen überhaupt, von *Diablo 3* erwarten wir nichts anderes!

Warum brauchst du es?
Weil *Diablo 3* wie die Vorgänger monatelangen Spielspaß verspricht! Und das in hübscher 3D-Optik mit genialen Effekten und Phsyikspielereien, die man von der Serie bislang nicht kannte! Wir rechnen fest damit, dass Entwickler Blizzard alles tun wird, um den Suchtfaktor über lange Zeit möglichst hoch zu halten.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler weilen immer noch in ihrem verdienten viermonatigen Winterurlaub. Ein Community-Manager ließ währenddessen jedoch verlauten, dass man dem Spiel mittlerweile eine neue Benutzeroberfläche verpasst habe und dass keine besonderen Direct-X-10-Grafikspielchen geplant seien.

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt

2. Mafia 2



2 (2)

Worum geht es?
Um was geht es wohl in einem Spiel, das diesen Namen trägt? Sie arbeiten sich in einer Verbrecherfamilie mit italienischen Wurzeln vom Handlanger zum Obermacker hoch.

Warum brauchst du es?
Weil diese von Action und Ballereien geprägte Version des amerikanischen Traums einfach gut werden kann. Freuen Sie sich auf ein elegantes Spiel im *GTA*-Stil mit toller Story.

Was gibt es Neues?
Es gibt einen Trailer, der laut Entwickler-Infos Spielgrafik zeigt. Das Video finden Sie auf unserer DVD. Alle weiteren Infos entnehmen Sie der Vorschau vom Kollegen Grill ab Seite 10.

Genre	Action	Entwickler	2k Czech	Erscheint	2009

3. Starcraft 2 Trilogy



3 (3)

Worum geht es?
Menschen, Protoss und Zerg hauen sich in einer fernen Zukunft gegenseitig die Köpfe ein. Grund des Konflikts sind knappe Rohstoffe und Machtgier – im Prinzip wie in Teil 1.

Warum brauchst du es?
Weil bereits *Starcraft* für sein Gleichgewicht der Kriegsparteien und die perfekt abgestimmten Missionen berühmt war. Von *Starcraft 2* erwarten wir nichts anderes.

Was gibt es Neues?
Unter www.starcraft.com lässt Blizzard Sie jetzt am Design der Einheiten teilhaben. Sie dürfen dort abstimmen, wie der Dunkle Templer aussehen soll. Hinsurfen, jetzt!

Genre	Echtzeitstrategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

4. Empire: Total War



4 (4)

Worum geht es?
Um Massenschlachten zu Lande und zur See, die in Echtzeit ablaufen. Und natürlich um den rundenweisen Aufbau Ihres Imperiums auf einer *Risiko*-ähnlichen Weltkarte.

Warum brauchst du es?
Weil *Empire: Total War* in der Kolonialzeit spielt (Anm. der Redaktion: Das finden wir super!) und die packenden Schlachten dank toller neuer Grafik noch mehr Spaß machen.

Was gibt es Neues?
Hurra! Sega hat den Erscheinungstermin kurzfristig noch mal geändert. Der Strategiehammer erscheint jetzt schon am 4. März, zwei Tage früher als geplant.

Genre	Echtzeitstrategie	Entwickler	Creative Assembly	Erscheint	4. März 2009

5. Warhammer 40.000: Dawn of War 2



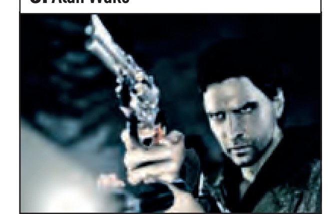
Worum geht es?
Hier streiten vier Parteien, die alle im Mehrspielermodus steuerbar sind, um die Vorherrschaft. Solo-Strategen befehligen nur die Menschen.

Warum brauchst du es?
Weil Spiele aus dem Warhammer-Universum Kult sind. Und weil die *Dawn of War*-Spiele für qualitativ hochwertige Strategie-Unterhaltung stehen.

Was gibt es Neues?
Wie wäre es mit einem Beta-Test? Ab Seite 76? Die vorliegende Version war zwar komplett spielbar, wies aber noch zu viele kleine Fehler auf.

5 ▲ (6)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	Relic	Erscheint	16. Februar 2009

6. Alan Wake



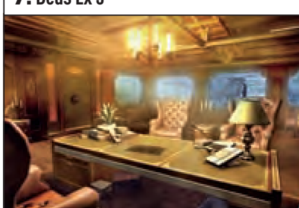
Worum geht es?
Autor Alan Wake hat fiese Albträume, die ihn überall hin verfolgen! Er flüchtet in eine Kleinstadt und entfesselt dort die Hölle.

Warum brauchst du es?
Weil die *Max Payne 2*-Macher es verstehen, Geschichten zu erzählen und mit genug Action zu versehen, damit keine Langeweile aufkommt.

Was gibt es Neues?
Der Remedy-Boss hat in einem Interview bestätigt, dass alle Szenen aus dem Ende letzten Jahres veröffentlichten Trailer in Spielgrafik sind. YAY!

6 ▲ (7)		Genre	Action-Adventure
Entwickler	Remedy	Erscheint	2009

7. Deus Ex 3



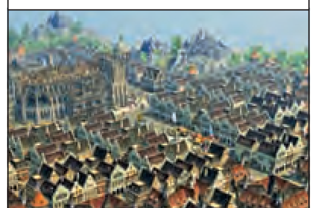
Worum geht es?
Ein Laborant kommt einer fiesen Verschwörung auf die Spur und hat nichts Besseres zu tun, als sich selbst der Angelegenheit anzunehmen.

Warum brauchst du es?
Weil *Deus Ex 1* und *2* exzellente Spiele waren und die Entwickler sich vorgenommen haben, ein Action-Erlebnis derselben Qualität abzuliefern.

Was gibt es Neues?
Seit knapp drei Monaten ist Funkstille. Hersteller Eidos verriet uns aber, dass es Ende Februar neues Material und Infos geben soll.

7 ▼ (5)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Eidos Montreal	Erscheint	2009

8. Anno 1404



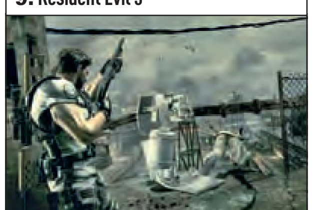
Worum geht es?
Die üblichen *Anno*-Spielmerkmale halt: bauen, handeln, entdecken. Das war's ...
Also gut, ein wenig mehr ist es dann doch.

Warum brauchst du es?
Weil, so seltsam das klingt, Bauen, Handeln und Entdecken Spaß machen! Vor allem wenn man dem in so schöner Optik nachgehen kann.

Was gibt es Neues?
Was *Anno* neben den oben beschriebenen Hauptspielmerkmalen noch bietet, verrät Historiker Ansgar Steidle in seiner Vorschau ab Seite 50.

8 ▲ (9)		Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Related Designs	Erscheint	2. Quartal 2009

9. Resident Evil 5



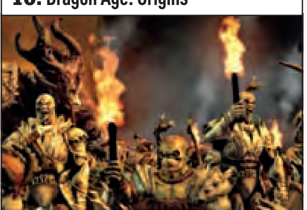
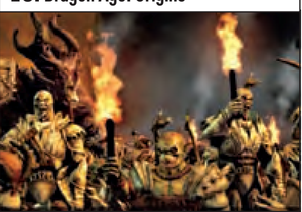
Worum geht es?
Sie metzeln Horden von Zombies nieder. Zur Abwechslung mal in einem fiktiven afrikanischen Staat und nicht im altbekannten Raccoon City.

Warum brauchst du es?
Überlebenshorrorspiele sind auf PC eher selten. Umso schöner ist es, wenn sich ein guter Vertreter des Genres von der Konsole hierher verirrt.

Was gibt es Neues?
Kollege Frank hat todesmutig die PlayStation 3 angeworfen und eine Demoversion ausführlich gespielt. Seine Eindrücke finden Sie ab Seite 44.

9 ▼ (8)		Genre	Action
Entwickler	Capcom	Erscheint	2009

10. Dragon Age: Origins

Worum geht es?
In einer düsteren Fantasy-Welt (in der logischerweise auch Drachen heimisch sind) ziehen Sie mit einer Heldentruppe in den Krieg.

Warum brauchst du es?
Haben Sie die letzten Jahre unter einem Stein gelebt? Es ist ein Rollenspiel von Bioware und verdient allein dafür schon Beachtung! Und Liebe!

Was gibt es Neues?
Auf einer Electronic-Arts-Presseveranstaltung durften wir *Dragon Age: Origins* spielen. Mehr dazu im News-Bereich!

10 ■ (10)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bioware	Erscheint	2009

Die Plätze 11-40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Half-Life 2: Episode Three	Ego-Shooter	Valve Software	Unbekannt
12 ■	(12)	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	4. Quartal 2009
13 ▲	(14)	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arena Net	2009
14 ▼	(13)	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	Unbekannt
15 ▲	(17)	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	Ende 2009
16 ■	(16)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
17 ▼	(15)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Frühjahr 2009
18 ▲	(20)	Battlefield: Heroes	Mehrspieler-Shooter	Dice	2. Quartal 2009
19 ■	(19)	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment	2009
20 ▲	(23)	Die Sims 3	Simulation	Maxis	19. Februar 2009
21 ▲	(24)	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	Unbekannt
22 ▼	(21)	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Unbekannt
23 ▲	(32)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment	2009
24 ▼	(22)	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Unbekannt
25 ■	(25)	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox Software	2009
26 ■	(26)	Arma 2	Mehrspieler-Shooter	Bohemia Interactive	2009
27 ■	(27)	Postal 3: Catharsis	Action	Running With Scissors	2009
28 ▲	(29)	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump Studios	Unbekannt
29 ▲	(30)	Battleforge	Echtzeitstrategie	Phenomic	26. März 2009
30 ▲	(36)	Street Fighter 4	Beat 'em Up	Capcom	Frühjahr 2009
31 ▲	(33)	Overlord 2	Action-Adventure	Triumph Studios	2009
32 ▲	(35)	Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	4A-Games	Ende 2009
33 ▼	(28)	X-Blades	Action	Gaijin Entertainment	14. Januar 2009
34 ■	(34)	Parabellum	Mehrspieler-Shooter	Acony	2. Quartal 2009
35 ▲	(37)	Batman: Arkham Asylum	Action	Rocksteady	2009
36 ▲	(NEU)	Dark Void	Action	Capcom	2009
37 ▲	(NEU)	Scorpion: Disfigured	Ego-Shooter	C-Cool Interactive	März
38 ▲	(40)	Champions Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	2009
39 ■	(39)	Demigod	Strategie	Gas Powered Games	2009
40 ▲	(NEU)	Borderlands	Action	Gearbox Software	Ende 2009

Du fehlst mir!

Wir sagen Ihnen jetzt mal, was wir doof finden: Tokio Hotel aus offen hörbaren Gründen, die Finanzkrise, weil sie uns den Bau eines neuen 535 Meter hohen Verlagsgebäudes inklusive Helikopter-Landeplatz unmöglich macht, und natürlich die Kollegen von der PC GAMES. Wer Gründe braucht, schaut einfach deren Hackfressen an. Das alles finden wir doof. Richtig sauer macht uns aber, dass Sie sich weigern, für das Rollenspiel *Divinity 2: Ego Draconis* ihre Stimme abzugeben. Das Teil verspricht riesigen Umfang, abwechslungsreiche Quests, unfassbare Entscheidungsfreiheiten und lustige Drachenflugpassagen! Was wollen Sie denn noch? Zumal *Divinity 2* dieselbe Grafik-Engine wie *Oblivion* und *Fallout 3* nutzt. Endlich überzeugt?


Divinity 2: Ego Draconis

Auf der Lauer


Risen

Ein neues *Gothic*, das aber nicht mehr den Titel *Gothic* trägt. Klingt prinzipiell interessant. Wäre da nicht *Gothic 3* gewesen, das die große Fan-Gemeinde wie eine riesige „Rundum-Watsch'n" getroffen und entsprechend verärgert hat. „Lieblos umgesetzt und zu viele Bugs", so das einhellige Urteil der Redaktions-*Gothic*-Experten. Und dennoch sind sie alle heiß auf *Risen*. Warum? Zum einen lockt die neue Grafik, die Umgebungen in bisher undenkbarer Detailpracht auf den Bildschirm zaubert. Aber auch in allen anderen relevanten Bereichen hat Entwickler Piranha Bytes (Ver-) Besserung versprochen. Mehr spielerische Freiheit, mehr Liebe zum Detail, bessere Sprachausgabe, überarbeitetes Kampfsystem und, und, und ...

leserbriefe@pcaction.de

Dreck am Stecken?

Eigentlich bin ich ein richtiges Landei, das beim Ausdruck „Schweinkram" an Hinterschinken und Schnitzel denkt. Zum Glück gibt's aber das Internet ...

Ich bin hübsch, gebildet, beim anderen Geschlecht beliebt und sexuell aufgeklärt. Dachte ich zumindest. Dann aber begegnete ich dem scheinbar harmlosen „Radio brennt"-Podcast, eingesprochen von den mehr oder weniger bekannten Medienmachern Ingo Schmoll (RTL, MTV, WDR), Raimund Fichtenberger (WDR, Eins Live) und Katharina Gail (Radio Wuppertal, Katholischer Kindergarten). „Muss ja ein ziemlich exquisites Stück Audio sein, wenn es von solch hochdekorierten Fachleuten produziert wird", dachte ich insgeheim – dann aber nahm das Unglück des Podcasts seinen Lauf und wagte sich langsam, aber zielstrebig in Themenregionen vor, die, gelinde ausgedrückt, ganz schön bekackt sind. Und dabei begann alles ganz ungefährlich, da war von Hunden in der Badewanne, Flammen am Amazonas und doppelten Fischhaken die Rede – was auch immer das bedeuten mochte. Dann aber kam das Moderatoren-Trio auf Errol Flynn zu sprechen und die fäkalerotische Entjungferung meiner Ohren nahm ihren Lauf. Was, werden Sie jetzt vielleicht denken, hat denn ein vor 50 Jahren verstorbener Robin-Hood-Darsteller mit Schnauzbart und nach hinten geschleimten Haaren mit Schweinkram am Hut? Eine ganze Menge – bevor ich das aber näher ausführe, die Warnung: Leser mit nervösen Mägen, einer Heile-Welt-Vorstellung und Vorlieben für Blümchensex sollten lieber weiterblättern.
JETZT. Noch da? Na dann los: Ein „Errol Flynn", in den Weiten des Internet auch als „Dirty Sanchez" bekannt, ist eine Sexualpraktik, die zunächst mit Analsex beginnt. Ja, Analsex. In den Popo und so. Schon hier schütteln sexuelle Landeier wie ich fassungslos den Kopf. Aber es kommt noch viel schlimmer: Der Schoko-Stecher parkt nun seinen Finger in der Reststoff-Entsorgungsluke seiner Partnerin (oder seines Partners) und malt ihr (oder ihm) mit der duftenden Masse ein schmales Schnauzbärtchen auf die Oberlippe (Wie eine spätere Wikipedia-Recherche ergab, pinselt der Maestro bei der verschärften Variante, dem „Dirty Rodriguez", nicht mit dem Finger, sondern mit dem Penis – was beim „Dirty Rolando" abgeht, wollen Sie gar nicht wissen). Um der Vorlage noch ähnlicher zu sehen, zieht der Maler anschließend der menschlichen Leinwand die Haare nach hinten – Sie erinnern sich? Herr Flynn hatte zurückgekämmtes Haupthaar. Nachdem der Verfasser dieser Zeilen nun ohnehin schon unsanft aus seiner Alles-immer-gut-und-rosa-Traumwelt gerissen wurde, konnte er sich ja auch gleich noch eingehender mit dem Thema befassen. Für die ganz Harten hier noch ein paar Ansätze für weiterführende Recherchen: „Screaming Seagull" (kreischende Möwe), „Gorilla Mask" (Gorilla-Maske), „Angry Pirate" (wütender Pirat) und „Donkey Punch" (Esels-Schlag). Viel Spaß beim Googeln, Sie Ferkel!

In diesem Sinne, Finger im Po, Mexiko.
Ihr Jürgen Krauß



Montage: Sebastian Bienert



Und das geschah vergangenen Monat ...

ICH HÖRE STIMMEN

Servus PCA! Erst mal Hallo. Hab mir gedacht, dass es jetzt auch mal Zeit ist, euch einen Leserbrief zu schreiben. Als ich den Test zu F.E.A.R. 2 gelesen habe, und auf Seite 22 gelandet bin, tobte in mir eine seltsame Mischung aus Mitleid und dem bloßen Drang, aus dem Fenster zu springen. [...]

Frederic Lehrieder

Man sollte stets auf die innere Stimme hören, Frederic! Außer sie sagt Dinge wie „Dicke Frauen sind auch Menschen", „Iss mehr Gemüse" oder „So schlecht sieht Merkel eigentlich gar nicht aus."

ZIER-ACTION

Guten Tag! Ich lese Ihre PC ACTION sehr gerne und schon länger und komme mit Ihren Artikel (bis jetzt) bestens zurecht! Ich bin zwar kein Abonnent, aber kaufe die Ausgaben sehr oft im Laden. [...] In der Ausgabe 3/2009 auf der Seite 104 habe ich zum allerersten Mal mit dem Artikel „Frohe Feuertage Call of Duty 4: Modern Warfare" Stress gehabt. Worum geht es hier eigentlich? Ist es hier eine Erweiterung (Mod oder ein Zusatzlevel) beschrieben? Freeware, Shareware, kommerziell? Oder ist nur eine „Karte" erklärt? Wie ist das zu handhaben? Ich bin mit dem Commodore 64 aufgewachsen, dann Amiga, PC, jetzt auch iMac. Ich bin auch nicht besonders auf den Kopf gefallen und komme mit den Rechner meistens sehr gut zurecht. Diesen Artikel finde ich aber einfach unvollständig. [...]

Andreas Weiland

Auch wenn du nicht „besonders auf den Kopf gefallen" bist, das kleine bisschen war offenbar mehr als genug. Der Text „Mods & Maps" links oben auf Seite 104



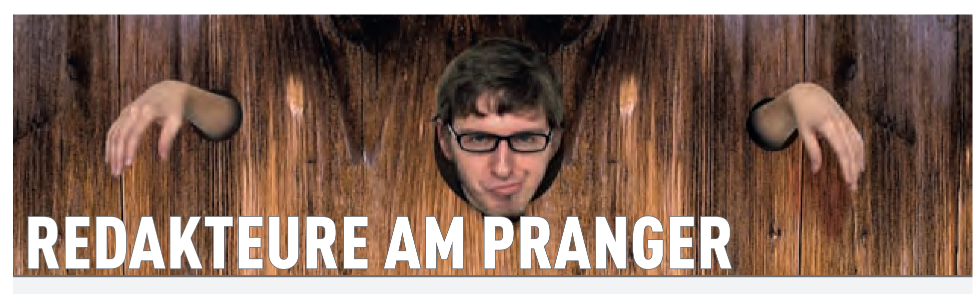
ist nicht etwa ein gestalterisch-künstlerisches Zierleisten-Element (obwohl es diesen Zweck in unseren Augen hervorragend erfüllt), sondern beschreibt überraschenderweise tatsächlich, worum es in dieser Rubrik geht – nämlich die Kleinanzeigen.

IHR SEID PLÖD

Hey ihr vollspasten, könnt ihr mal antworten ihr vollfosten. Euer Dreck is echt der letzte dreck und ihr seid missgeburten. Ihr antwortet nicht, seitwan habt ihr was gegen wessis die es nicht können. Nein ich bin nicht betrunken und kein ossi, schweizer oder Östereicher. so bin ich nicht toll!

Pseudonym „Baemlee"

Stimmt, so bist du nicht toll. Aber hey, mach dir nichts draus. Wir fanden den Deutschunterricht auch immer scheißlangweilig.



REDAKTEURE AM PRANGER

Ich bin eigentlich nicht so einer, der immer wie ein Ossi nur am Meckern ist, aber bei Ausgabe 3/2009 hatte ich doch Grund dazu. So schreibt doch auf Seite 95 zum Test von 1 1/2 Ritter euer unterbezahlter Leiharbeiter Christian Schlütter (was mich übrigens an einen Lutscher erinnert), 73% für ein Spiel ist „hervorragend". Das ist nach eurer normalen Testphilosophie eigentlich nur „gut".

Philipp Mörk

Da will man der Arbeitslosigkeit in diesem Lande entgegenwirken und dann so was. Aber das kommt davon, wenn man billige Leiharbeiter vom Arbeitsamt beschäftigt. Das eigentlich Schlimme daran ist aber: Selbst wenn der Titel über 90 % erhalten hätte, wäre er nicht hervor-, sondern herausragend. Da **Christian Schlütter** bis vor Kurzem von seiner Arbeitsvermittlung als Wurstfachverkäuferin verliehen war und noch nicht richtig im neuen Job angekommen ist, waren wir bei der Sanktionierung des herausragend dummen Kollegen etwas nachsichtig. Wir sperrten den zwergwüchsigen Dummschwätzer in den Serverraum – und mit ihm zehn fette, nymphomanische Damen weit jenseits des gebärfähigen Alters. Das Einzige, was bei den Lustgreisinnen herausragte, waren die Hängebrüste unter dem Kleid.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner, Jürgen Krauß	Zwei IQs von knapp 50 machen noch lange keine 100. Die beiden faselten bei *F.E.A.R. 2* etwas von einer Atombombenexplosion – blöd nur, dass es da einen Reaktor zerrissen hat. Wir schickten das Duo auf Bildungsreise nach Prypjat – zurück kamen sie mit neuen Erkenntnissen und einer Titte auf der Stirn.	Anonym
Michael Grill	Quoten-Hure Grill meinte auf den Budget-Seiten, dass *DHDR Online* ein rotes „ab 18"-Siegel trage – korrekt wäre eine grüne „ab 12"-Plakette gewesen. Als Strafe bekam er 18 aufeinander folgende Darmspiegelungs-Termine. Jetzt hat er nicht nur eine Rot-Grün-, sondern auch eine Schließmuskelschwäche.	Sebastian Süpple, Merlin Holst

Spuckgeschichten



Wir sind fiese Schweinchen, die gerne hier und da mal ihre Leser veräppeln. Das ist für Sie sicher nichts Neues, gerade deswegen verwundert es uns um so mehr, dass uns derart viele Leser in die Gewinnspielfalle getappt sind. Das Alma-Gewinnspiel in Ausgabe 3/2009 war nämlich nicht so einfach, wie es schien. Die richtige Lösung ist nämlich keinesfalls „Alma", sondern „Lama". Warum? Weil ein „Geschöpf" gesucht war, „das gerne herumspuckt" – eine typische Lama-Eigenart – und nicht „ein Geschöpf, das gerne herumspukt" – wie es eher für ein Geistermädchen zutreffend gewesen wäre. Was haben wir gelacht über Leser, die darauf hereingefallen sind, über Leser, die es gerafft haben, sich aber trotzdem disqualifizierten, und am allermeisten über Leser, die es nicht gespannt haben, aber ihre Teilnahme-E-Mail mit einem besserwisserischen Spruch würzten. Beispiele gefällig? Gerne:

DADUDE ETWA VERSUCHTE ES MIT FOLGENDEN WORTEN:

Das Lösungswort ist wie schwer anders zu erwarten gewesen war (Achtung Ironie *g*): „ALMA". Ein wirklich ziemlich kniffliges Rätsel.

Ja, DaDude, das ist in der Tat ein eher kniffliges Rätsel.

SEHR UNTERHALTSAM WAREN AUCH DIE ZEILEN VON MATTHIAS KLEBE:

Also die Lösung lautet Alma! War ja echt geistreich euer Rätzel, ich glaube das hätte sogar nen Blinder gewusst aber egal Hauptsache ich bekomme denn Preis!

Nein, Matthias, du bekommst den Preis nicht.

RICHTIG GEKUGELT HABEN WIR UNS BEI OLIVER OKHAN:

vor lauter Alma habe ich jetzt das Lösungswort vergessen.......
Lama.....Mala.....Aalm......
ALMA!!!!
Das Lösungswort lautet ALMA

Tja, Oliver, hättest du deine E-Mail an der richtigen Stelle beendet – nämlich genau nach dem Wörtchen „Lama", hättest du vielleicht was gewonnen.

NICHT MINDER LUSTIG DER ERGUSS VON DANIEL STEINER:

Auch wenn es höchstwahrscheinlich mal wieder ne Verarsche von euch blöden Säcken ist- was hat man schon zu verlieren?! Und auf den Leserbriefseiten verarscht zu werden ist eh nichts besonderes mehr seit der beste Redakteur der Welt (leb wohl Harald *hoil*) nicht mehr unter euch Furzknoten wandelt. Ach ja.....naja ihr müsst das mal so sehen: Da Onkel Fränkel und der liebe Jo weg sind seid ihr alle in der Hiercharchie um ein Plätzchen nach oben gerutscht. Trotzdem muss ich schon sagen...erst Wollner...dann Blumentopf....und jetzt Fränkel und Hesse....wie könnt ihr eurern Lesern das nur antun???!!!

Ganz nebenbei: Die Lösung ist „ALMA". Huh, das war schwer. Ich muss mich ausruhen.

Nicht schlecht, Daniel, du hast erkannt, dass das vermutlich „eine Verarsche" war. Ich glaube, der Fachterminus für so etwas lautet: „Sehenden Auges in die Falle tappen.".

Wie dem auch sei, gewonnen haben Martin Darweger aus Leipzig, Stephan Zimmerer aus Waizenkirchen und Benedikt Blank aus Rheurdt – die Preise gehen Ihnen zu, sobald sie bei uns eintreffen.

PC BUCH ACTION

***Hallo PCA-Team! Ich habe heute in eurer aktuellen Ausgabe den Bericht über den Film „Ruinen" gelesen und war aufs Tiefste empört. Ich habe nämlich erst letzten Sonntag das Buch „Dickicht" zu Ende gelesen, die Originalgeschichte, auf der der Film basiert. Ich finde, dass das eine Schande ist, wie die Geschichte in der Verfilmung kaputtgemacht wurde. Ich wollte euch eigentlich nur mal nahe legen, auch mal das Original zu lesen, und dann vielleicht noch mal einen Bericht über den Film herauszugeben. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ihr euch meiner Meinung anschließen werdet, denn der Film, der beim Lesen im Kopf entsteht, ist auf jeden Fall besser als das bisschen, was ich über den Film im Heft gelesen habe.
PS: Würde mich auf eine Reaktion von euch freuen.***

Sebastian Schriefer

Lass uns mal überlegen ... Halten wir fest: Wir fanden den Film schlecht, weil darin Menschen von roten Blumen gefressen werden. Jetzt sollen wir ein deiner Meinung nach gutes Buch – in dem Menschen von roten Blumen gefressen werden – lesen, nur um dann zum Schluss zu kommen, dass der Film – in dem Menschen von roten Blumen gefressen werden – immer noch schlecht ist? Gute Idee eigentlich!

ERNÜCHTERND

Also ich wollte euch schon häufiger einen Leserbrief schreiben und in der aktuellen Ausgabe habt ihr mir jetzt einen triftigen Grund geliefert: Im Testlogbuch zu Burnout Paradise auf Seite 91 schreibt Christoph Schlüter doch tatsächlich etwas von „Kollege Frank" und „nüchtern" – in einem Satz!!! hallo? HALLO??? Ein Russe und nüchtern? Russen kommen schon im Vollrausch auf die Welt! Genauso gut könnte man sagen, dass Angela Merkel sexy sei oder Wolfi Fischer attraktiv für das andere Geschlecht [...].

Silvio Höfer

Abgesehen davon, dass Christoph Schlüter eigentlich Christian Schlütter heißt, haben wir schlimme Nachrichten für dich: Der gemeine Russe an sich ist nicht besoffen, er ist einfach bloß so doof. Zumindest unserer.

STILLLESEN

Guten Abend! Wer entscheidet eigentlich, was für Texte zu den Bildern abgedruckt werden? Beim Lesen kommt irgendwie immer so eine betretene Stille auf ... also ich find die nich gut. [...]

Chris Blümchen

Mach beim Lesen einfach das Radio an. Oder lies laut.

TIERLIEB


»Greifen meistens in Rudeln an: Möpse.«

verdammte axt! wo sind denn in der leserbriefecke die möpse hin? wer hat das zu verantworten? [...] vor schreck über diesen mopslosen zustand hat sich meine shift-taste verabschiedet.

Dennis Hippe

Leider haben wir kein schönes Bild von Möpsen gefunden. Wir hoffen, ein Haufen praller Titten tut's auch.

LESER-ERLEUCHTUNG # 1

Liebe PC-Action-Leutchen, ich vermute, ihr habt's satt, euch für Tests rechtfertigen zu müssen [...]

Oliver Heßler

Bingo.

LESER-ERLEUCHTUNG # 2

Liebes PC Action-Team, ich lese euer Magazin seit (stellt euch den üblichen Lobgesang vor). Ich habe einen Rubrikvorschlag an euch. Und zwar ein paar Seiten über die bekanntesten Entwickler/Studios und deren Zusammenhänge. Also z. B. Sachen wie: die bekanntesten Spiele, wer mit wem fusioniert, die bekanntesten Mitarbeiter. Wird für euch wahrscheinlich viel zu anstrengend sein, [...]

Manuel Renner

Bingo, die Zweite. Scheint, als hätten unsere Leser heute einen guten Tag.

ARZTHELFER

Hallo PC-Actioneers (was für eine mächtige Betitelung)! Ich muss zugeben, ich habe euer Magazin bis vor einiger Zeit nicht gelesen, da ich wegen dem hübscheren Äußeren mehr auf eure „Schwester" PC-Games stand. Aber die Ausgabe 2/2009 geriet mir bei einem Zahnarztbesuch zwischen die Zäh... äh, Finger, und aus Mangel an Alternativen habe ich damit die Wartezeit überbrücken wollen. Nun ja, was soll ich sagen? Ich war von der Schreibweise und Indiskretion gegenüber den Lesern geschockt. Der Leserbrief-Bereich z. B. ist ja unter aller Sau. Redakteur am Pranger, Klugscheißer und Trottel des Monats und dieser Typ mit seiner Kritik in Fäkalsprache! Mensch Leute ... das ist ja viel besser als der Mist, den dieser unsympathische und ständig sonnenbebrillte Rossi in der PC-Games von sich gibt (der liest doch hier nicht mit, oder?). Super, schön zu sehen, dass auch ihr euch nicht immer ernst nehmt. [...]

Koray Muratoglu

Ein gewisser Herr Rosshirt hat sich über deine E-Mail sehr gefreut und spontan angeboten, dir schon in Bälde einen neuen Grund zu verschaffen, zum Zahnarzt zu gehen, um in den Genuss der PC ACTION zu kommen. Einfach Adresse und Terminvorschlag an rr@pcgames.de senden und feddich!

TREUESCHWUR

Oh liebe PCA, ich muss gestehen, dass ich gesündigt habe. Ich war über ein Jahr eurer Zeitschrift abstinent. Ich wusste in diesem Jahr nicht, was ich mit mir anfangen sollte. Erst nachdem ich mir wieder die PCA im Oktober kaufte, wußte ich, was ich getan habe. Ich habe vor allem die Antworten der Leserbriefe und die Bildkommentare der einzelnen Spieletests vermisst. Ach was schreibe ich: Ich meine vielmehr euch. Euch kann man einfach nicht toppen. [...] Wie dem auch sei. Ich habe mich entschlossen, eine Zeitschrift wieder zu abonnieren und euch treu (bis zu meinem oder der Zeitschrift Lebensende) zu bleiben.

M.

So wie der Printmarkt momentan aussieht, hoffen wir stark, dass du in den nächsten sechs Monaten nicht an Krebs stirbst. Danach steht es dir selbstverständlich frei.

ALLES FREIER

Einen wunderschönen guten Tag! Wer ist Sebastian Weber, Anja Gellesch, Christian Schlütter, Christoph Schuster und Sasha Lohmüller? Wo sind Harald und Jo? Seid ihr jetzt alle freie Journalisten, die scheiße bezahlt werden? [...]

Simon Graaf

Knapp vorbei. Wir sind fest angestellte Journalisten, die scheiße bezahlt werden.

ÖFFNUNGSFEIER

Hallo brauche eine genaue anleitung um bei Fallout 3 Die Konsole zu öffnen ihr habt was fon einer Verknüpfung geschrieben in der letzten ausgabe könt ihr mir da helfen wäre echt net Gruss Klaus Und frohe weinachten

Klaus

Nimm einfach einen Schraubenzieher. Aber pass auf, dass du die Xbox dabei nicht ruinierst.



Alma.

Pino Graziani

Alma.

Pino Graziani

Alma.

Pino Graziani

Alma.

Pino Graziani

Alma.

Pino Graziani

So gerne hätte Leser Pino Graziani bei unserem *F.E.A.R. 2*-Gewinnspiel etwas abgegriffen. So gerne, dass er sogar fünf Mails von drei verschiedenen E-Mail-Accounts mit zwei unterschiedlichen Betreffzeilen geschrieben hat. Und jetzt kommt der Clou: Die Lösung war bei allen fünf Schreiben – und jetzt stellen Sie sich im Hintergrund Trommelwirbel vor – falsch. Ach Pino, gib dir doch beim nächsten Mal etwas Mühe! Mit gerade mal zwölf Mails hättest du sämtliche Buchstaben-Kombinationen mit L, A, M und A durchgehabt. Wahrscheinlich hättest du uns aber einfach zwölf Mails mit der falschen Antwort geschickt. Aber wie sagt man? Dabei sein ist alles.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



So sieht die personifizierte Coolness aus: Riddick leistet sich im gesamten Abenteuer kaum Gefühle – ein echter Actionheld!

>>Enttäuschende Bescherung: Der Skinhead konnte sich über den Kamm nicht wirklich freuen.<<

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Es ist Schleichzeit!

AUF DVD
TRAILER

Physikkundige wissen: Kälter als -273,15° geht nicht. Wir wissen: Es geht doch! Riddick ist nämlich weitaus cooler ...

Riddick alias Vin Diesel ist aber nicht nur kälter als eine Eskimonase, sondern auch gefühllos, unbarmherzig und gewalttätig. Nicht umsonst landete der dennoch (oder gerade deswegen?) sympathische Glatzkopf schon zu Beginn des Vorgängers im Hochsicherheitsgefängnis von Butcher Bay. Natürlich machte er dort schnellstmöglich die Düse, nur um in Teil 2 der Computerspielereihe, *Assault on Dark Athena*, in die Fänge der Söldnertruppkommandantin Revas zu geraten. Tja, vom Glück gesegnet ist der Gute ja nicht unbedingt ... Egal, wir haben uns jedenfalls eine spielbare Vorschaufassung unter den Nagel gerissen und Herrn Riddick mal wieder aus der Bredouille geholt.

OPERATION UMOPERATION

Nach einem Rückblenden-Traum-Was-auch-immer-Abschnitt, der als Tutorial herhalten muss, finden wir uns auf der Dark Athena wieder, einem riesigen Raumkreuzer, der unter Fräulein Revas Kommando „Freiwillige" zu Drohnenkriegern umgestaltet. Natürlich schert sich der Schweißerbrillenträger weder um das Schicksal der Operationsopfer, noch um die kleine Lynn, die sich tief im Bauche des Raumhobels vor den Drohnenwachen versteckt. Das einzige Ziel: Flucht. Halt, Moment! Genau genommen gibt es zwei Ziele: Flucht und dabei möglichst cool wirken.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Assault on Dark Athena orientiert sich sehr stark an seinem Vorgänger, sowohl optisch wie auch in Sachen Spielmechanik. Das mag an manchen Stellen



Mechs sind harte Gegner. So nahe wie hier kommen Sie den Blechkolossen besser nicht.

Homerun! Na ja, beim Baseball würden auf solch eine Aktion vermutlich kleinere Sanktionen folgen.

Meister der Schatten, Meister der Gefühllosigkeit, Meister des Nahkampfs – das ist Riddick.

Greifen Sie Drohnen von hinten an, dürfen Sie ihnen direkt den Garaus machen oder einfach nach deren Knarre greifen.

In der zweiten Hälfte des Spiels geht es deutlich bleihaltiger zu als zu Beginn.

Auch klettern gehört zu Riddicks Repertoire. Und, wen wundert's, er sieht dabei einfach cool aus.

zwar nicht ganz zeitgemäß wirken, funktioniert aber auch heute noch erstaunlich gut. Erwarten Sie keinen geradlinigen Ego-Shooter, Riddick ist eher ein Meister des Nahkampfes. Außerdem drückt Ihnen das Spiel erst nach rund fünf Stunden eine Knarre in die Hand – und dann auch erst einmal „nur“ eine Betäubungspistole. Aber das macht überhaupt nichts, selbst mit einem Schießprügel im Gepäck werden Sie wahrscheinlich versuchen, Ihre Widersacher auf kurze Distanz zu erledigen. Sei es wegen der Verletzungen, die sich in Gesichtern und auf Körpern geprügelter Gegner nach und nach abzeichnen, oder aufgrund der effektiven Konter-Attacken, bei denen gebrochene Nasen noch das harmloseste aller Übel sind – die Stärken des Spiels liegen eher im Nahkampf. Und doch ist *Assault on Dark Athena* kein reinrassiges Actionspiel. Im Laufe der rund achtstündigen Kampagne dürfen Sie in allerlei Dialogen den coolen Fiesling markieren und ab und an drückt man Ihnen auch schon mal eine eher unspektakuläre Besorgungs-Quest aufs Auge. Aber hey, Hauptsache der Pixel-Diesel sieht dabei cool aus ...

IM DUNKELN IST GUT MUNKELN

In der Regel tappt man nicht allzu gerne im Dunkeln. Herr Riddick ist sich dafür allerdings nicht zu schade. Im Gegenteil, dank seiner im Vorgänger aufgemotzten, ultraempfindlichen Nachtsicht-Glubscher (deswegen auch die Schweißerbrille) zieht er es vor, sich durch finstere Gänge zu quetschen und der Schiffsbesatzung unbemerkt und von hinten auf die Pelle zu rücken. Von einem eher gemächlichen Schleichabenteuer à la *Splinter Cell* ist

Hier kommt die Informationsflut!

Filme, Zeichentrick, Spiele – Riddicks Glatze taucht wie ein gefälschter Hunderter immer wieder auf. Wir klären auf, was er wann wo wie erlebt hat ...



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
Zwar ist der Computerspiel-Auftritt von Richard B. Riddick in *Escape from Butcher Bay* nicht das erste Auftauchen des finsteren Glatzkopfs auf einer Mattscheibe, jedoch nimmt seine Geschichte in dieser Kampagne ihren Lauf. Aufgrund nicht näher erläuterter Straftaten vor Beginn des Spiels landet Riddick, die Pixelverkörperung des Filmhelden Vin Diesel, im Hochsicherheitsgefängnis von Butcher Bay, irgendwo in dieser oder einer anderen Galaxis. Mehrere Stunden lang versucht der Spieler daraufhin, dem unwirtlichen Knast zu entkommen; nennenswerter Höhepunkt: Der Spielheld erhält eine Augenoperation, die es ihm ermöglicht, im Dunkeln besser zu sehen. Einziger Nachteil: Er muss fortan mit einer Schweißerbrille umherrennen, weil seine Glubscher für normal beleuchtete Areale zu empfindlich geworden sind. Wobei ... irgendwie macht ihn das Teil *noch* cooler. Am Ende bricht er freilich aus und flüchtet mit dem Kopfgeldjäger Johns, der ihn zu Beginn im Gefängnis abgeliefert hatte.

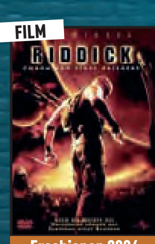
SPIEL
Erscheint 2009
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
Auf ihrer Flucht von Butcher Bay geraten Johns und Riddick in die Computerspielefortsetzung und die Fänge von Söldnerschiff-Kapitänin Revas. In ihrer fliegenden Drohnen-Fabrik, der Dark Athena, tummeln sich nicht nur jede Menge eingesperrter Sträflinge, sondern auch feindselige Mechs, ein kleines Mädchen und zahlreiche aggressive Drohnen und Söldner. Wunderbar, sonst würde es Riddick am Ende noch langweilig. Natürlich entkommt der Überlebenskünstler und ... na ja, belassen wir's dabei, Sie wollen das Teil ja eventuell noch spielen.



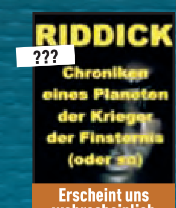
PITCH BLACK: PLANET DER FINSTERNIS
Das dynamische Duo Riddick und Johns ist mal wieder gemeinsam auf interstellarer Leinwand-Tour, diesmal an Bord des Frachters Hunter Gratzner. Jedoch geraten die beiden in einen Asteroidenhagel – inklusive Notlandung, zahlreichen Toten und einem öden Wüstenplaneten mit drei Sonnen. Alles cool, zumindest solange einer der drei Leuchtkörper über den Notgelandeten erstrahlt; unter der Oberfläche lauern nämlich ebenso blutrünstige wie lichtscheue Monster. Total überraschend, unvorhersehbar und plötzlich droht zufälligerweise eine Sonnenfinsternis, was die Überlebenden auf der Speisekarte der ortsansässigen Bestien ganz nach oben katapultiert. Es kommt, wie es kommen muss: Riddick mausert sich dank seiner Nachtsicht-Augen zum unfreiwilligen Retter und schafft es ohne Johns, dafür aber mit zwei anderen Leidensgenossen (darunter das kleine Mädchen Jack), den Planeten zu verlassen.



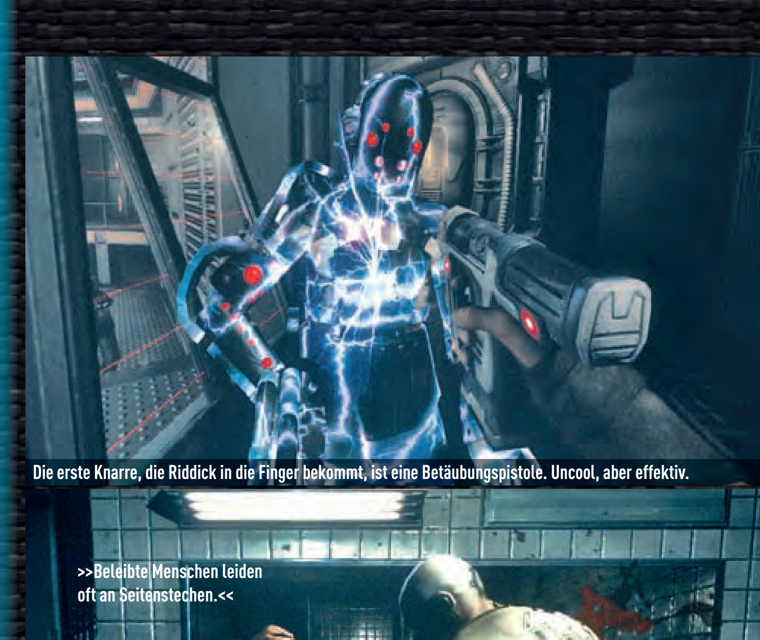
RIDDICK: KRIEGER DER FINSTERNIS
Jetzt wird's bunt: *Krieger der Finsternis* ist ein Zeichentrick-Kurzfilm, der nachträglich die Handlungslücke zwischen *Pitch Black* und *Chroniken eines Kriegers* schließt. Vin Diesel, diesmal in gezeichneter Form, und seine Mitreisenden aus dem Vorgänger, Jack und Imam, geraten mal wieder in die Fänge von Kopfgeldjägern. Antonia Chillingsworth, so die Anführerin des privaten Sicherheits- und Verwahrungsunternehmens, hat ein ulkiges Hobby: Sie sammelt Schwerverbrecher. Witzig, für Riddick aber gleichsam tragisch. Denn er ist fortan Teil ihrer Kollektion und muss in abstrusen Gladiatorenwettkämpfen um das Leben seiner Mitgefangenen kämpfen. Alles kein Problem, auch wenn ihm ein- oder zweimal Jack zu Hilfe eilen muss – gemeinsam entrinnen die drei ihren Widersachern und treten erneut die Flucht an. Toombs, einer der Kopfgeldjäger und einziger Überlebender des blutigen Ausbruchsversuchs, schwört Rache ...



RIDDICK: CHRONIKEN EINES KRIEGERS
Einige Jahre, in denen sich Riddick alleine auf einem Eisplaneten versteckt, streichen ins Land, bis sich (dafür würden wir gerne einen Innovationspreis vergeben) Kopfgeldjäger an seine Fersen heften. Schnell kommt er dahinter, dass Imam, den er zusammen mit Jack einige Jahre vorher auf dem Planeten Helion abgesetzt hatte, dahintersteckt – also auf nach Helion! Das Kopfgeld war nur ein Trick, um Riddick herbeizulocken. Vor Ort erklärt man ihm, dass er als einer der letzten Überlebenden der Fury-Rasse eigentlich der Einzige sei, der die immer stärker werdenden Necromonger davon abhalten könne, alle Völker zu versklaven. Das ist Riddick zwar herzlichst wurscht, aber er zieht los, um nach Jack zu suchen, was ihn mitten in die Universums-Tournee der Necromonger führt. Die nehmen den Glatzkopf flugs gefangen, verlieren ihn aber wieder an den Kopfgeldjäger Toombs, der ihn wiederum unfreiwilligerweise zu Jack karrt. Jack, mittlerweile erwachsen geworden und in Kyra umgetauft, hegt zwar große Gefühle für den Glatzkopf, ist aber auch stinksauer, weil er sie damals hat sitzen lassen. Blablabla, großer Showdown, Kyra stirbt, Riddick bringt den Anführer der Necromonger um und wird dadurch deren neuer Herrscher.



RIDDICK: CHRONIKEN EINES PLANETEN DER KRIEGER DER FINSTERNIS (ODER SO)
Um eine mögliche Fortsetzung der Riddick-Chronik ranken sich derzeit viele Gerüchte. Mal will einer in einem Interview mit Vin Diesel gehört haben, dass es eine Fortsetzung geben wird. Mal wird vorgerechnet, dass die Filme eher mäßige Einspielergebnisse erzielten und deshalb die Filmreihe abgeschlossen sei. Wie könnte es denn auch weitergehen? Wir hätten da einen Vorschlag: Riddick verliebt sich in die Necromonger-Sekretärin Riddoof und zeugt mit ihr seinen unehelichen Sohn Kid Dick. Als Kid Dick laufen lernt, tritt er versehentlich auf Papas Schweißerbrille, woraufhin sein Vater beim nächsten Familien-Strandurlaub spontan erblindet. Des Augenlichts beraubt, verbringt er fast all seine Zeit an seinem Klavier und macht kurze Zeit später als Stevie Wondermonger Karriere. Weil er allen beweisen will, dass blinde Menschen alles erreichen können, besteigt er in einer spektakulären PR-Aktion einen italienischen Raumgleiter der Marke Fiat Dumbo und prescht mit dreifacher Lichtgeschwindigkeit mitten in ein schwarzes Loch – und verschwindet.


Die erste Knarre, die Riddick in die Finger bekommt, ist eine Betäubungspistole. Uncool, aber effektiv.

>>Beleibte Menschen leiden oft an Seitenstechen.<<

So manch ein Nahkampf ist gar nicht mal so einfach – mit ein bisschen Übung klappt aber auch das.

Meister Riddick aber weit entfernt: Das Ganze geht locker, schnell, kompromisslos und unterhaltsam von der Hand. Und obwohl dicke Wummen über weite Strecken Mangelware sind, freuen sich Spieler über ein opulentes Waffenarsenal: Schlagring, Skalpell, Haarnadel, Knüppel, Maschinenpistole, Schrotflinte und, und, und – wer so cool ist wie Riddick, mag's offensichtlich gern abwechslungsreich. Das Kanonen- beziehungsweise Klingenfutter ist zwar etwas weniger bunt gemischt, aber mit ein paar netten Innovationen gespickt: Drohnen zum Beispiel agieren entweder automatisch oder ferngesteuert. Während die Robotermenschen im Automatikmodus eher hölzern und dämlich durch die Landschaft stelzen, werden ferngelenkte Drohnen schnell zu einer echten Gefahr für Leib und Leben.

VIEL FÜRS GELD

Sparfüchse, aufgepasst! Wer der Vorgänger (87% in PC ACTION 1/2005) verpasst hat, darf sich freuen: Auf der Silberscheibe von *Assault on Dark Athena* schlummert auch der an aktuelle Betriebssysteme angepasste und leicht überarbeitete Vorgänger *Escape from Butcher Bay*. Aber keine Sorge, der Nachfolger macht auch Spaß, wenn Sie


>>Hat den Abpfiff nicht gehört: blinder Baseball-Spieler.<<

Skalpell, Haarnadel, Schraubenzieher, Knüppel – Riddicks Nahkampfwaffenarsenal ist umfangreich.

Eine echte Netzjagd!

Zwar ist Riddick ein echter einsamer Wolf, trotzdem wartet die Serie mit *Assault on Dark Athena* erstmals mit einem fetten Mehrspieler-Paket auf.

(TEAM-)DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG

Achtung Klassik-Alarm! Was in Sachen Radiobeschallung für Rockmusikliebhaber wie uns als echte Tortur gilt, muss bei Mehrspielermodi ja erst mal nichts Negatives bedeuten. In den Körpern zahlreicher in der Einzelspielerkampagne auftauchender Charaktere stürzen Sie sich sowohl in (Team-)Deathmatch-Gefechte als auch in Capture-the-Flag-Partien. Sauber!

PITCH BLACK

Im Dunkeln ist gut schunkeln ... oder so. Im Spielmodus Pitch Black frönen Sie aber keinesfalls bayerischen Oktoberfest-Bräuchen, sondern begeben sich auf die Jagd. Ihr bester Freund: die Taschenlampe – und die werden Sie auch bitter benötigen, bei Pitch Black suchen Sie andere Lichtquellen nämlich vergeblich. Na, immerhin tappen Sie nicht allein durch die finstere Suppe, bis zu sechs Spieler machen Hetze auf Riddick (Sie wissen schon, der glatzköpfige Typ, der auch im Dunkeln sehen kann). Wer ihn erlegt, darf in der Folgerunde selbst als Riddick an den Start. Witzig!

REVOLTE VON BUTCHER BAY

Im Hochsicherheitsgefängnis von Butcher Bay ist die Hölle los: Zwischen sechs und zwölf Spieler prügeln sich in einem virtuellen Gefängnisaufstand um Energiezellen. Wer den Stromspender in einer der gegnerischen Basen abliefert, kassiert Kohle, die sein Team ganz *Counter-Strike*-mäßig zu Beginn der nächsten Runde in Waffen investieren darf. Der Clou dabei: Es treten nicht wie bei herkömmlichen Spielmodi zwei Teams gegeneinander an, sondern drei; in Butcher Bay liegen nämlich Wärter, Insassen und Söldner im Clinch. Fett!

ARENA

Auge in Auge, Schrotflinte ins Gesicht – im Arena-Modus stehen sich entweder zwei oder vier Spieler direkt gegenüber und kloppen und feuern sich mit allerhand Nah- und Fernkampfwaffen die Seele aus dem Leib. Die Karten sind klein, die Partien hart, schnell und männlich. So muss gepflegte Mehrspieler-Action aussehen!


>>Neben Lourdes die beliebteste Pilgerstätte: der Christ-Stollen.<<

Im Modus Pitch Black geht es finster zu, Licht gibt es nur von Ihrer Taschenlampe.


Beim Capture the Flag versucht ein Spieler des roten Teams, mit unserer Fahne abzuhauen.

ansonsten mit dem Riddick-Universum so wenig zu tun hatten wie mit einer Frau ... also mit einer aus Fleisch und Blut. Egal, jedenfalls schaufelt Ihnen das Teil zudem ein pralles Mehrspielerpaket auf die Festplatte; mehr dazu erfahren Sie im Pulitzer-Preis-verdächtigen Kasten „Eine echte Netzjagd!" Alles in allem darf man wohl optisch und technisch kein Meisterwerk erwarten, die Stimmung und die Spielmechanik sind aber schon in der Vorschauversion nahezu einwandfrei. Soll heißen: Das Ding wird definitiv Laune machen, allerdings nur wenn man sich auf die dunkle und brutale Stimmung einlassen will. Und verdammt noch mal, genau das wollen wir!

OH, TON!

Ein Großteil der morbiden Atmosphäre geht dabei auf das Konto der interessanten Nebendarsteller, die mit ausgezeichneter Mimik und Gestik, vor allem aber dank superber englischer Sprachsamples für teilweise sehr skurrile Unterhaltungen sorgen. Die Riege der Sprecher kann sich sehen lassen, im Hause Starbreeze hat man zur Vertonung eine ganze Latte bekannter Film- und Serienschaupieler verpflichtet: Unter anderem schallen Ihnen dabei die Ergüsse von Lance Henriksen (*Aliens: Die Rückkehr*), Wade Williams (*Prison Break*), William Morgan Sheppard (*Transformers*), Patrice Fisher (*Charmed: Zauberhafte Hexen*) und natürlich Vin Diesel (*Triple X*) entgegen. Fein! Wer kein Englisch versteht, muss sich allerdings mit Untertiteln zufriedengeben, eine deutsche Synchronisation steht nicht auf der Agenda der Entwickler. Aber wer wäre auch würdig und cool genug, Vin Diesels männliche, grabeskalte Stimme nachzuahmen? Außer Vorzeige-Redakteur und Sexsymbol Jürgen Krauß wohl niemand – und den fragt ja mal wieder keiner ...

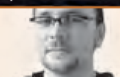
Jürgen Krauß

Info: www.atari.de

Assault on Dark Athena

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Starbreeze Studios/Atari
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Splinter Cell, Thief 3

JÜRGEN KRAUSS



Ich gestehe: Ich mag Vin Diesel nicht besonders. Wahrscheinlich, weil er fast so cool ist wie ich. Konkurrenzdenken halt. Komischerweise wollte ich *Assault on Dark Athena* nach einer rund zweistündigen Gewöhnungsphase aber nicht mehr weglegen. Ganz egal ob das Teil an manchen Stellen altbacken wirkt oder nicht: Das Spiel funktioniert, macht Spaß und ist herrlich gemein. Zum Beispiel an der Stelle, als Riddick die kleine Lynn ... nein, ich werde nicht spoilern, aber Sie werden die Passage erkennen, wenn Sie dran vorbeikommen. Versprochen.


>>„Mist, mein Messer ist schon wieder unscharf!"<<

Die weißen Lichter am Kopf der Drohne (rechts) zeigen an, dass sie gerade ferngesteuert wird.


Jeder Riddick-Fan kennt diese Klingen aus Film und Spiel: die Ulaks. Einmal Geschnetzeltes, bitte!

Aus Brüdern werden Feinde: Die Suche nach dem Schatz von Juarez stellt Ray und Thomas auf eine harte Probe.

>>Der schwarze Kau-Boy wurde beim Überfall auf den Kinnladen erwischt.<<

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Familienduell

Freiheit und Reichtum. Liebe und Verrat. Zwietracht und Gier. *Call of Juarez: Bound in Blood* greift beliebte Themen einer Tragödie auf.

Erinnern Sie sich noch an Techlands *Call of Juarez* aus dem Jahr 2006? Innovativ wollte es sein. Unverbrauchtes Setting, zwei Charaktere mit unterschiedlichen Vorgehensweisen und Fähigkeiten sowie eine spannende Geschichte – das alles sprach für unterhaltsame acht Stunden Wildwest-Feeling. Die Protagonisten – Spargeltarzan Billy, die Kerze, und Priester Ray – stolperten da unverhofft in ein Abenteuer rund um Gier, Mord und einen sagenumwobenen Schatz. Der Clou daran: Sie steuerten beide Helden abwechselnd und erlebten so beide Perspektiven. *Bound in Blood* erzählt nun die Vorgeschichte des Vorgängers. Es ist ein sogenanntes Prequel und hält am Grundprinzip von Teil 1 fest.

DUO MIT DREI KNARREN

Ray McCall – der spätere Pfaffe – und sein Bruder Thomas, der Vater von Billy, bilden das neue schlagkräftige Helden-Gespann. Die Pistoleros lernen Sie zur Zeit des amerikanischen Bürgerkrieges auf der elterlichen Farm in Georgia kennen, kurz bevor sie sich den Konföderierten anschließen. Die beiden abenteuerlustigen Kerle desertieren bald und machen sich auf in den Westen der


>>„Hey, hinter euch – feindliche Stämme!“<<

Die McCall-Brüder treffen später auf einen rachsüchtigen Colonel.


Bound in Blood spielt zur Zeit des Amerikanischen Bürgerkrieges, in dem Ray und Thomas anfangs für ihr Land kämpfen.



>>„Können wir diese Leute wirklich erschießen?“ – „Ja, solange wir im Rahmen bleiben.“<<

Thomas nutzt – im Gegensatz zu seinem Sohn Billy in Teil 1 – genau wie Ray Ballermänner. Das macht die Brüder zum schlagkräftigen Duo.

>>Sind Leiterräuber unterwegs, steigt der Bedarf an Räuberleitern.<<

Zusammenarbeit zwischen den beiden Helden soll im Verlauf der Abschnitte ein wichtiger Aspekt sein.

Auch mal Cowboy sein

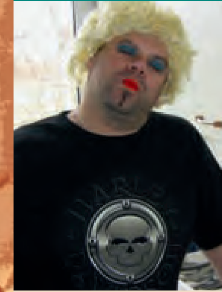
Einmal so cool sein wie Clint Eastwood oder Charles Bronson. Wir machen den Praxistest.

Postkutschenüberfall



Früher brachte es jede Menge Geld und einen legendären Ruf. Und heute? Der Überfall ist leicht, die Beute aber schlecht: Rechnungen, Mahnungen, Vollstreckungsbescheide – keine Bündel voll Kohle. Pech für Kollege Krauß, denn sein mickriges Gehalt wurde nun gepfändet.

Schatzsuche



Den Schatz zu finden ist schon schwer genug, aber nach einiger Zeit treibt einen der Call of Juarez eher in den Wahnsinn: staubsaugen, Wäsche waschen … die Aufgabenliste wird nach und nach immer länger. Außerdem: Wer bitte nennt seinen Schatz schon Juarez?

Mit sich selber spielen



Jeder Schizophrene kennt das nur zu gut. Allerdings funktioniert es in Wirklichkeit eher schlecht als recht. Oder haben Sie schon mal versucht, mit sich selbst Schiffe versenken, Baseball oder Schere, Stein, Papier zu spielen? Oder wie wäre es mit Tauziehen? Viel Spaß beim Ausprobieren.

USA, der zu dieser Zeit großteils unbesiedelt ist – die Ossis unter uns wissen, was wir meinen. Auf dem Weg dorthin erfahren sie vom legendären Gold von Juarez (Sie erinnern sich? Das fand Billy im Vorgänger). Die Jagd nach dem Schatz bestimmt den weiteren Verlauf der Geschichte. Was sich so weit wie eine zusammengeklaute Mischung aus bekannten Western-Motiven anhört, garnieren die polnischen Entwickler mit weiteren Klischees: Die Brüder treffen auf eine hübsche Señorita, die beiden den Kopf verdreht und so für Zwietracht sorgt, auf einen abtrünnigen Apachen-Häuptling, einen mexikanischen Banditenkönig und einen rachsüchtigen Colonel (auf Deutsch: Oberst) der Konföderiertenarmee. Welche der Figuren Verbündete, welche Gegenspieler darstellen, das behalten die Entwickler für sich.

IM WESTEN NIX NEUES

Am Spielverlauf ändert Techland nur wenig: Ray, der im Vorgänger lieber seine Knarren hat sprechen lassen, als selbst zu reden, greift auch diesmal wieder zu zwei Revolvern. Unsicher ist, ob der Zeitlupenmodus bleibt. Da jetzt bestimmt einige von Ihnen ratlos vor dem Heft hocken, kurz zur Erklärung: In *Call of Juarez* haben Sie die Möglichkeit, per Maustastendruck Rays Bleispritzen schnell aus den Holstern zu

Da fährst du aus der Rothaut!

Call of Juarez **hatte einige nervige Passagen. Wir zeigen Ihnen, was uns nicht gefallen hat:**

Boxen

Die Prügeleien kamen immer zur falschen Zeit. Wenn Billy angeschlagen war, ging's los. Die Kämpfe selbst waren zu einfach.

Duelle

Ray knallte am Ende jedes Abschnittes einen Bösewicht über den Haufen. Mit der Maus auf den Kopf zielen, abdrücken, fertig. Langweilig.

Schleichen

Schleichen aus der Ego-Sicht war in etwa so spaßig wie ein Blind Date mit einer Adipositas-Patientin. Brauchen wir nicht.



>>Bekam den Test-Essern nicht: der neue Kanone-Joghurt .<<

Grafischer Leckerbissen: Techlands Chrome-Engine 4 ist darauf ausgerichtet, große Landstriche hübsch und leistungsfähig in Szene zu setzen. Stärken, die auch schon der Vorgänger bot.

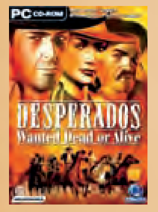
ziehen. Dann verlangsamt sich das Spielgeschehen und zwei Fadenkreuze wandern vom Bildschirmrand zur Bildmitte. Sie symbolisieren die beiden Knarren, von denen Sie jede mit einer eigenen Maustaste abfeuern. So erledigen Sie auch größere Gegnergruppen ohne Probleme, oft sogar ohne selbst Schaden einzustecken. Um zu verhindern, dass Sie wie Rambo auf Baldrian durch die Gegend wetzen und Ihre Gegner reihenweise wegpusten, lädt sich der sogenannte Konzentrationsmodus nach Gebrauch erst wieder auf. Es dauert also ein paar Sekunden, bevor Sie die bösen Buben wieder in Slow Motion umnieten.

PIMP MY REVOLVER!

Welche Fähigkeiten ersatzweise zur Wahl stehen? Techland spricht von aufrüstbaren Knarren und Fertigkeiten. Ob das am Ende gar so tiefgehend ausfällt wie in einem Rollenspiel à la *Fallout 3*, bleibt abzuwarten. Welche Fähigkeiten explizit auf Sie warten, verrät Techland nicht. Allerdings soll es am Ende so sein, dass Sie mit jeder Kugel, die einen Ihrer Gegner trifft, die Konzentration Ihres Helden steigern. Die wiederum benötigen Sie, um die Spezialfeuermodi auszulösen, die – wie wir hoffen – von Waffe zu Waffe variieren. Denn die Zahl der verschiedenen Wummen ist enorm. Von Wurfmessern und Dynamit, Revolvern und Flinten bis hin zu großkalibrigen Kolossen und MGs finden Sie alles, was das Ballerherz begehrt. Außerdem unterscheiden sich auch die Vorlieben der beiden tollkühnen Schatzsucher: Während Ray wie erwähnt auf zwei Revolver zurückgreift, klemmt sich Thomas ein Gewehr unter den Arm. Damit trifft er auch auf große Entfernung, büßt aber an Schnelligkeit ein. Überhaupt ergänzen sich die beiden Brüder des Todes wunderbar. Ray ist körperlich stärker gebaut als Thomas. Der wiederum ist agi-

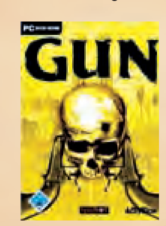
Fremdgehen zur Vorbereitung

Auch wenn das Western-Genre im Spielebereich nicht an der Tagesordnung ist, ein paar empfehlenswerte Titel gibt es:



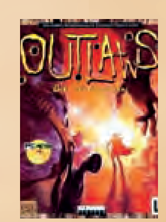
Desperados (2001)
Ein Strategie-Titel im Commandos-Stil. Sechs Charaktere stehen zur Wahl, mit denen Sie die spannende Geschichte um eine fiese Banditenmeute meistern. Ein wenig ergraut und knifflig, dafür aber exzellent gemacht.





GUN (2005)
Ein Sandkasten-Spiel, vergleichbar mit der GTA-Reihe, und das im Wilden Westen. Das kann doch nur gut sein. Als Colton White machen Sie sich nach dem Tod Ihres Ziehvaters auf, Ihren leiblichen zu finden.





Outlaws (1997)
Die Geschichte ist spannend erzählt, die Atmosphäre dicht, nur das Spiel selbst inzwischen stark angestaubt. Trotzdem, wer diesen LucasArts-Klassiker nicht kennt, sollte ihn sich unbedingt besorgen, die zwei Euro sind gut investiert.





>>Sofort erkannt: Patronen-Kurt.<<

Ray sieht seiner älteren Version ähnlich. Das macht es für eingefleischte *Call of Juarez*-Spieler leicht, ihn wiederzuerkennen.



Thomas ist ein gewissenhafter Mann, der in der Armee schnell befördert wird.

Bound in Blood ist ein lupenreiner Ego-Shooter, Geballer steht also im Vordergrund.

ler, kann mithilfe seines Lassos klettern – ähnlich wie Billy im Vorgänger. Deswegen steht die Zusammenarbeit zwischen den beiden Charakteren oft im Vordergrund. Wie in Teil 1 dürfen Sie nämlich in die Haut von beiden Cowboys schlüpfen. Allerdings räumen die Entwickler einen gravierenden Kritikpunkt aus: In *Call of Juarez* waren Sie gezwungen, jeden Abschnitt aus zwei Perspektiven zu spielen. Das war eintönig und störte viele Spieler und Kritiker. In *Bound in Blood* dürfen Sie vor jedem Level auswählen, mit welchem Cowboy Sie in den Weiten der Prärie versinken möchten, was sich dann auf die Spielweise und den Ablauf der Geschichte auswirkt.

DU BIST NICHT ALLEIN

Die Internet- und Netzwerkpartien klingen bislang eher traditionell als innovativ, obwohl Techland ein paar gute Ideen einplant. Verschiedene Charaktere stehen zur Wahl. Mit ihnen treten Sie im Deathmatch an oder erfüllen im zweiten Spielmodus mit Ihrer Mannschaft vorgegebene Missionsziele, Ihre Gegner immer im Blick. Die Aufgaben klingen wie aus einem Karl-May-Roman: Überfälle auf Banken, Züge, Postkutschen und was die Klischeekiste des Wilden Westens hergibt, sollen Sie erledigen beziehungsweise verhindern. Das interessanteste Element im Mehrspieler ist allerdings das Kopfgeldsystem. Mit jedem Abschuss, den Sie erzielen, steigt die Belohnung, die Ihre Gegner bekommen, wenn sie Sie in die ewigen Jagdgründe schicken. Auf diese Weise verdienen sich die Spieler immer mehr Geld. Wofür das benötigt wird, verheimlicht Techland. Wir gehen aber davon aus, dass Sie sich so auf Dauer bessere Waffen zulegen. Klingt alles wunderbar, nur einen Koop-Modus vermissen wir. Den soll es ganz sicher nicht geben. Sebastian Weber

Info: www.ubi.com/de

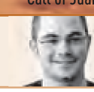


Dank Konzentrationsmodus war es in *Call of Juarez* leicht, gegen eine Übermacht zu bestehen. Ob *Bound in Blood* die Zeitlupe auch bietet?

Call of Juarez: Bound in Blood

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
ERSCHEINT	2. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Call of Juarez

SEBASTIAN WEBER



Call of Juarez hatte mich 2006 überrascht. Die Western-Atmosphäre war gut eingefangen und die Geschichte mit ihren Wendungen über die gesamte Zeit hinweg fesselnd. Einzig die Passagen mit Billy haben mich einige Nerven gekostet. Froh bin ich deshalb, dass Techland scheinbar eingesehen hat, dass Schleichen und Klettern aus der Ego-Perspektive auf den Geist gehen. Denn die Polen wollen die Kritikpunkte des Vorgängers ausräumen. Zwar gab es noch kein bewegtes Material von *Bound in Blood* zu sehen, aber was die Entwickler versprechen, klingt schon mal überzeugend.

Haben Sie einen Arsonisten dabei, fliegt auch gern mal etwas in die Luft.

>>„Na zum Glück bin ich nicht kleinkariert.“<<

DER PATE 2

Der Don macht die Musik

***Der Pate 2* gibt Ihnen alle Fäden in die Hand – enttäuschen Sie die Familie nicht!** Und wieder einmal lädt Electronic Arts nach München und wieder einmal zeigt man uns *Der Pate 2*. Was hat sich seit der vergangenen Präsentation getan? Hat sich die Grafik verbessert? Agiert die künstliche Intelligenz jetzt etwas „menschlicher“? Bringt der Strategie-Action-Mix den erhofften Spielspaß? Mit einem Sack voller Fragezeichen wagen wir uns in den Präsentationsraum ...

DARF ICH VORSTELLEN?

Die Vorstellung läuft schon eine Weile – wir sahen eine Familien-Silvesterfeier auf Kuba, wir bestaunten den Tod des New Yorker Don Aldo und wir erlebten, wie Michael Corleone uns dessen eben frei gewordenen Job anbot. An dieser Stelle grabschen wir uns das Xbox-360-Gamepad und hüpfen direkt ins Spiel, mitten in den Big Apple, ins noch junge Jahr 1959. Michael macht ernst und will uns tatsächlich die Herrschaft über die Stadt anvertrauen, allerdings nur, wenn wir einen als Bäckerei getarnten Strip-Club in das Familienunternehmen integrieren. Auch gibt man uns gleich unseren ersten Gefolgsmann an die Hand – wir dürfen wählen: Entweder begleitet uns ein eher defensiv agierender Heiler oder ein offensiver „Arsonist“, also ein Spezialist in Sachen Feuer und Explosionen. Im Spiel finden sich insgesamt 70 solcher Gefolgsmänner – im Mafia-Jargon auch „Made Men“ genannt –, allesamt mit individuellen Fähigkeiten und eigener Biografie gesegnet.

INTERVIEW „IHR KÖNNTET NEBEN EINEM PFERDEKOPF IN EUREM BETT AUFWACHEN.“


Hunter Smith ist Produzent bei Electronic Arts und hat ein Gamepad in der Hand.

Ganz und gar nicht Mafia-mäßig sang Hunter Smith beim Interview wie ein Singvogel ...

PC ACTION Das Spiel vermischt Elemente aus den beiden Genres Strategie und Action. Wie wollt ihr sicherstellen, dass Strategie-Fans den Actionteil von *Der Pate 2* mögen?
Hunter Smith: Viele Fans haben die Action in *Der Pate* geliebt. Doch uns fehlte etwas: die Möglichkeit, wirklich der Don zu sein. Wenn man sich die Filme anschaut, dann sieht man, dass der Don sich in seinem Stuhl zurücklehnt, am Kinn kratzt und über seinen nächsten Schritt nachdenkt. Wir stellten uns die Frage: Wie können wir Spieler diese mächtige Position im Rahmen unseres Open-World-Actionspiels erleben lassen? Als Antwort haben wir den Don's View erstellt.

PC ACTION Könntest du den Online-Modus näher beschreiben?
Hunter Smith: Das Tolle an *Der Pate 2* ist, dass es nicht nur einen spannenden Einzelspieler-Modus besitzt, in dessen Verlauf man seine eigene Familie aufbaut. Im Online-Modus spielst du nämlich genau diese Mitglieder deiner Familie. Alle Attribute und Spezialfähigkeiten deiner Familienmitglieder, die du vorher verbessert hast, wirken sich auf das Onlinespiel aus. Es gibt vier verschiedene Mehrspieler-Modi und auf jeder Karte lassen sich alle Fähigkeiten deiner Gangster zu deinem Vorteil einsetzen. Es ist ein teambasierter Modus mit bis zu 16 Spielern. Wertest du deine Jungs online auf, sind sie auch im Einzelspielerteil stärker.

PC ACTION Ihr habt viele Strip-Clubs im Spiel, bekommen wir auch nackte Frauen auf den Schirm?
Hunter Smith: Ihr bekommt so viele nackte Frauen, wie ihr möchtet.

PC ACTION Wenn wir *Der Pate 2* schlecht bewerten, schickst du uns dann die Familie auf den Hals und schneidest uns die Finger ab?
Hunter Smith: Nein, aber ihr könntet neben einem Pferdekopf in eurem Bett aufwachen.

>>TomTom: „Wenn möglich, bitte wenden ...“<<

Was wäre ein *GTA*-Klon ohne arcadelastige Autofahrten? Richtig, ein langweiliger *GTA*-Klon.

Ein beliebtes Mafioso-Hobby: Drive-by-Shooting, also Schießen aus einem fahrenden Auto.

Ein Mechaniker im Team verschafft Ihnen heimlich Zutritt zu abgesperrten Bereichen.

>>Als der Polizist merkte, dass das nicht seine Radar-Pistole war, war es bereits zu spät.<<

Auch wenn die Grafik nicht zum Besten zählt, was das Genre bietet, stimmt die Action.

WEISE WÄHLEN DU MUSST

Wir zappen durch die Charakterbeschreibungen, als uns der ausführende Produzent Hunter Smith auf die Waffenlizenzen aufmerksam macht: Jede Spielfigur kann einen bestimmten Waffentyp in einer festgelegten Ausbaustufe benutzen. Um die Waffenfertigkeiten zu steigern, nehmen wir den Schergen mit in den Mehrspielermodus, indem wir ihn in der Action-Ansicht auf gegnerische Familien hetzen. Erreichen wir bestimmte Ziele, verbessern wir seine Charakterwerte und Waffenlizenzen, was ihn auch im Einzelspielermodus wertvoller macht. Oder andersherum: Peppen wir den Kerl im Einzelspielermodus auf, steht uns online eine schlagkräftigere Spielfigur zur Verfügung. Das klingt recht spaßig und hat auch noch einen positiven Nebeneffekt: Nach und nach bauen wir so eine Beziehung zu unseren Untergebenen auf, was vor allem dann interessant wird, wenn es darum geht, Leute in der Familienrangfolge nach oben zu hieven. Erweist sich einer der Nachwuchs-Mafiosi unterwegs als Fehlbesetzung, geben Sie ihn einfach zum Abschuss frei.

DIE RICHTIGE TECHNIK?

Sie kennen das vielleicht auch: Immer wieder begegnen wir Frauen, bei denen uns direkt die Hose aufspringt – bei einem Blick ins Gesicht legt sich aber sofort alles wieder hin. So ähnlich verhält es sich mit der technischen Umsetzung von *Der Pate 2*: Man sollte nicht direkt hinsehen, will es aber unbedingt anfassen. Action hui, Grafik pfui sozusagen. Das strategische Geplänkel beschränkt sich dabei auf ein an *GTA: San Andreas* erinnerndes Bandensystem, bei dem ausreichend Raum für ausgedehnte Baller-, Prügel- und Sprengorgien bleibt. Hobby-Taktiker hingegen sollten sich den Kauf vielleicht noch einmal überlegen. Jürgen Krauß

Info: **www.electronic-arts.de**

Der Pate 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	Electronic Arts
VERGLEICHBAR	Mafia, Der Pate, GTA-Serie

JÜRGEN KRAUSS



Nach der Präsentation, zwei selbst gespielten Missionen und einem Abschnitt, bei dem ich als Zuschauer dabei war, steht für mich fest: Das Ding gewinnt zwar keinen Schönheitswettbewerb, wird aber funktionieren. Der Strategie-Anteil ist erträglich und die Online-Optionen bringen zusätzlich Würze ins Spiel. Dass Mafia-Angestellte nicht gerade zimperlich mit ihren Geschäftspartnern umgehen, kommt kranken Schweinen wie mir zugute, allerdings bin ich mir fast sicher, dass *Der Pate 2* nicht anstandslos durch die USK gehen wird. Lassen wir uns überraschen ...



Im sogenannten Don's View überblicken Sie das Geschehen und die Machtverhältnisse in der Stadt.



Der neue Don zeigt Mitgliedern einer verfeindeten Familie, wer in der Stadt jetzt die Hosen anhat.

Angeblich soll Sean Devlin sich in einem Bordell verstecken. Wenn das im Spiel dann so aussieht, immer her damit!

>>„Ich sagte doch: Auf dieser Couch ist kein Platz für uns beide ..."<<

SABOTEUR

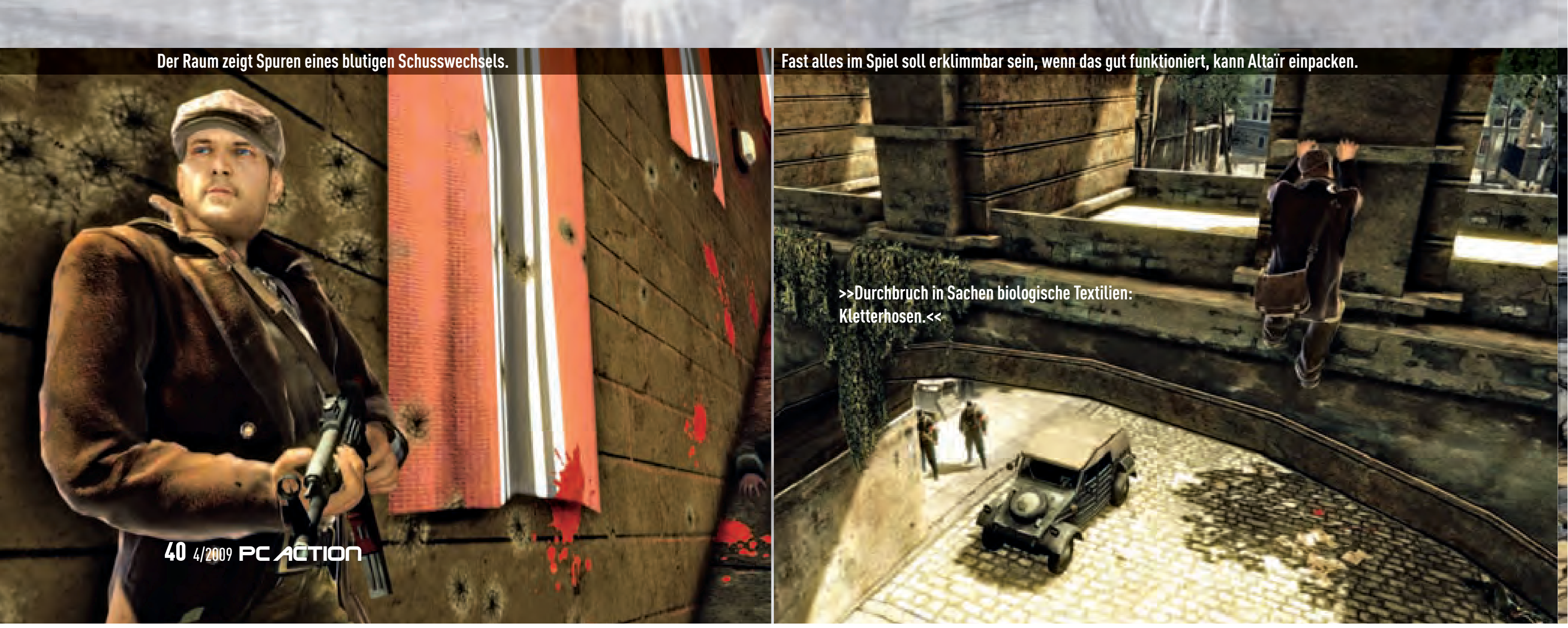
Grau am Steuer

Ein irischer Rennfahrer macht in Schwarz-Weiß Jagd auf deutsche Besatzungstruppen in Frankreich. Na das kann ja heiter werden …

Wir schreiben das Jahr 1940. Frankreich ist fest in deutscher Hand. Die Kacke bei den „H"-verschluckenden Froschschenkel-Feinschmeckern ist also gerade schwer am Dampfen. „'allo? Könnte uns 'ier mal jemand 'elfen?" Scheint an der Zeit zu sein für einen Helden, einen Kerl, der den Deutschen in den Hintern tritt, einen weißer Ritter in schillernder Rüstung ... einen ... einen ... irischen Rennfahrer. Wie bitte? Soll das etwa deren Ernst sein? Was kann der denn schon ausrichten? Den deutschen Panzern die Zündkerzen rausdrehen? Machen Sie sich bereit für die abenteuerliche Geschichte des Sean Devlin …

TOTAL IRE

Protagonist Sean Devlin ist Ire – und ein bisschen irre ist er auch. Die Hobbys des auf dem real existierenden Widerständler William Grover-Williams basierenden Spielehelden: Faustkämpfe, Fallschirmspringen, Autorennen und ganz allgemein Stunts jeglicher Art. Er gerät irgendwie in die Wirren des Zweiten Weltkriegs, genauer gesagt: Seine Kumpels fallen den Nazis zum Opfer. Und das mag Sean Devlin ganz und gar nicht auf sich beruhen lassen. Seine Geschichte ist also kein „Ein Mann rettet die Welt vor den bösen Nazis"-Epos, sondern eher eine „Ein Mann nimmt Rache und befreit nebenher mal eben eine ganze Nation"-Story. Warum Sie der braunen Bedrohung an den Kragen gehen, ist aber



Der Raum zeigt Spuren eines blutigen Schusswechsels.

Fast alles im Spiel soll erklimmbar sein, wenn das gut funktioniert, kann Altaïr einpacken.

>>Durchbruch in Sachen biologische Textilien: Kletterhosen.<<

>>Raucht zuviel: grauer Star.<<

Der Wechsel zwischen Graustufen und stimmungsvoller Farbgebung sorgt für eine äußerst interessante Optik.

Laut Pandemic soll Sean Devlin für seine Sabotageaktionen allerlei explosive Helferlein in die Finger bekommen.

auch erst mal nebensächlich – Hauptsache, es knallt ordentlich! Und was wir in einigen – in Deutschland aufgrund von verfassungsfeindlichen Symbolen in der Form wohl niemals erscheinenden – Vorschauvideos gesehen haben, lässt wenig Raum für Spekulationen: *Saboteur* wird ein Schleichspiel mit massiver Action, einer offenen Spielwelt und Autorennen. Wie die Pandemic Studios (*Der Herr der Ringe: Die Eroberung*) das alles spielspaßbringend unter einen Hut packen wollen, ist uns zwar noch schleierhaft, aber das Konzept klingt spaßig!

SCHWARZ-WEISS-MALEREI

„Hey, machen wir doch ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg!" – „Gute Idee! Weiß jemand, wie es zu der Zeit aussah?" – „Ich hab da so ein Guido-Knopp-Video gesehen, da war alles Schwarz-Weiß." – „Okay, dann machen wir's auch so." So stellen wir uns das erste Konzeptmeeting zu *Saboteur* vor, denn auch im Spiel werden Sie vergleichsweise wenig Farbe auf den Schirm bekommen. So tingeln Sie durch das nach Entwicklerangaben ziemlich akkurat nachgebaute, dennoch aber in Schwarz-Weiß gehaltene Paris der 1940er-Jahre – ein Ausflug in die Tiefen der Graustufenpalette sozusagen. Das ist aber nur die halbe Wahrheit: Befreien Sie ein Gebiet von den deutschen Besatzern, kehren die Farben dorthin zurück – ein augenschmerzender Gegensatz, denn von Realitätsnähe ist die stilisierte Kolorierung noch immer weit entfernt. Glaubt man dem gezeigten Bildmaterial, ist das aber gut


Sean ist eher ein Schleicher und Prügler – er ist sich aber auch nicht zu schade, eine Knarre zu benutzen.

>>„Hände hoch, das ist ein Banküberfall!"<<

>>„Hilfe, ich bin von lauter Nieten umgeben!".<<

Von hinten anschleichen, zuschlagen und schnell wieder die Düse machen – darin liegen Seans Stärken.

so: Der Stil ist gewagt, aber frisch, die Inszenierung dezent abgedreht. Cool! Mit den Farben kehrt auch das Leben auf die Straßen zurück: Die französischen Widerständler stürmen aus ihren Untergrundverstecken auf die Straßen, jubeln ihrem irischen Befreier zu und feuern ihn bei weiteren Scharmützeln mit den bösen Deutschen an. „'au die Un'olde! Ver'au sie 'art!" Nun ja, vielleicht wird sich das letztendlich auch ein klein wenig anders anhören ...

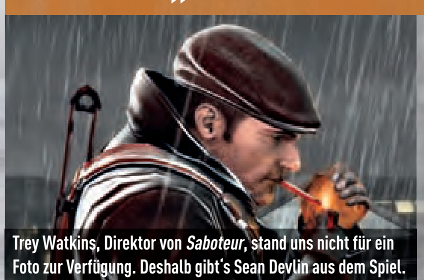
VOLL ABGEFAHREN

Das kreative Farbenspiel dient aber nicht nur der stimmungsvollen Darstellung der französischen Pixelhauptstadt, sondern soll den Spielern auch Hilfestellung in Sachen Angriffstaktiken geben: Im farblosen Paris sind eher Schleichen und die namensgebenden Sabotageakte angesagt, in der bunten Version darf man auch ruhig mal auffällig durch die Gassen rennen und den starken Mann markieren. In einem Faktenblatt zum Spiel versprechen uns die Macher, dass uns bei der Sabotage eine „große Reihe an Sprengmitteln" zur Verfügung stehen wird. Das klingt ja schon mal fein, außerdem sollen zahlreiche Waffen und Fahrzeuge ihren Weg ins Spiel finden. Apropos Fahrzeuge: Ganz im *GTA*-Stil knackt Sean Devlin jedes Vehikel in Sekundenschnelle und düst damit zum nächsten Anschlagsziel. Historische Rennwagen, klapprige Rostlauben und sogar deutsche Panzer – der motorsportaffine Ire klemmt sich hinters Steuer von allem, was Räder oder Ketten hat.

ICH HAB EINE KAMPF-ADER

Konfrontationen mit den deutschen Besatzungsmächten laufen unterschiedlich ab: Schießprügel mit großer Reichweite und ein automatisches Deckungssystem ermöglichen recht gefahrlose Feuergefechte auf große Distanz; eine attraktiv klingende Nahkampfmechanik mit aufwertbaren Perks („Charakter-

INTERVIEW „SAGEN WIR EINFACH, SEAN DEVLIN LEBT IN EINEM BORDELL ..."



Trey Watkins, Direktor von *Saboteur*, stand uns nicht für ein Foto zur Verfügung. Deshalb gibt's Sean Devlin aus dem Spiel.

Trey Watkins ist mit 85-prozentiger Wahrscheinlichkeit farbenblind und mag Banküberfälle.

PC ACTION Du hast genau 23 Worte, um unseren Lesern zu erklären, worum es bei *Saboteur* geht.
Trey Watkins: *Saboteur* ist ein Offene-Welt-Spiel, angesiedelt im besetzten Frankreich im Zweiten Weltkrieg, das Stil und Action verbindet, um die Geschichte von Sean Devlin zu erzählen. Yeah, das waren 24!

PC ACTION Stichwort „offene Spielwelt": Dürfen wir uns in der Welt frei bewegen und tun und lassen, was wir wollen – so wie in *GTA 4*? Und falls ja: Wie sieht es mit Prostituierten und Bowling-Anlagen aus?
Trey Watkins: Ihr werdet in der Lage sein, euch frei durch die Spielwelt, also von der deutschen Grenze im Osten bis hin zur französischen Atlantikküste im Westen, zu bewegen. Wir haben viel Arbeit investiert, das Paris der 1940er-Jahre architektonisch und stilistisch so realitätsnah wie möglich nachzubauen. Und obwohl wir gerne Bowling spielen, haben wir das weggelassen. Zum Thema Prostituierte: Sagen wir einfach, Sean Devlin lebt in einem Bordell ...

PC ACTION Ihr arbeitet schon seit einigen Jahren an *Saboteur*. Wird das Spiel so umfangreich oder seid ihr nur so langsam?
Trey Watkins: Das Spiel ist wirklich verdammt groß, wenn nicht sogar riesig, aber am Ende geht es nur um Qualität – und die braucht manchmal viel Zeit.

PC ACTION Was hat es mit diesem Schwarz-Weiß-Gedöns auf sich? Sind euch unterwegs die Farben ausgegangen?
Trey Watkins: Abgesehen davon, dass etwa 85 % unserer Teammitglieder farbenblind sind, haben wir herausgefunden, dass wir massiv Festplattenplatz sparen, wenn wir nur Graustufen-Texturen verwenden. Aber mal im Ernst: Wir benutzen Farben auf eine stilisierende Art und Weise, sodass die Welt den Einfluss unseres Helden widerspiegelt. Es war viel Arbeit, aber wir sind stolz, wie wir es hinbekommen haben, die brutale schwarz-weiße Farbgebung der Besatzung in die luxuriöse Farbenvielfalt der Rache übergehen zu lassen. [Anm. der Red.: Keine Bange, wir haben es auch nicht verstanden ...]

PC ACTION Habt ihr irgendwelche coolen Waffen am Start? Eine BFG vielleicht? Eine Gravitationskanone oder einen rosafarbenen Baseballschläger mit rasiermesserscharfen Stacheln?
Trey Watkins: Wir haben Hunde mit Düsenrucksäcken, aber ansonsten werdet ihr eher das vorfinden, was man gemeinhin von einem Spiel erwartet, das in den 1940ern angesiedelt ist. Die verfügbare Technik ist bodenständig – aber die Bandbreite an Waffen ist trotzdem groß. Alles, was ihr seht, könnt ihr auch benutzen.

PC ACTION In einem Trailer haben wir gesehen, dass wir auch mit Fahrzeugen durch die Gegend kurven dürfen. Wie stehen die Chancen, dass wir mit einem deutschen Panzer in Paris einfallen und alles kurz und klein schießen können?
Trey Watkins: Wir haben zahlreiche Fahrzeuge im Spiel und wir haben sehr viel Zeit damit zugebracht, die Autos jener Zeit so anzupassen, dass es Spaß macht, damit sowohl durch die engen Gassen von Paris wie auch über holprige Landstraßen zu düsen. Ihr werdet euch auf jeden Fall auch einen deutschen Panzer unter den Nagel reißen und damit die Champs-Élysées hinunterheizen können. Wenn ihr aber alles in die Luft jagt, werden sich die ortsansässigen Widerständler ziemlich angepisst fühlen und ihr endet möglicherweise mit dem Gesicht nach unten in einer Pfütze voller Blut.

PC ACTION Wenn du ein Spiel komplett nach deinen eigenen Vorstellungen machen könntest, wie würde das aussehen? Und sag jetzt bitte nicht „Es wäre ein Zweiter-Weltkrieg-Schleich-Shooter mit einem Rennfahrer" ...
Trey Watkins: Wenn ich euch das erzählen würde, könntet ihr mir die Idee klauen – und dann wäre ich mächtig sauer. Aber auch so könnte ich das wohl kaum in die wenigen Sätze fassen, die ich hier zur Verfügung habe. Ich mag klassische Action, Banküberfälle, explodierende Flugzeuge und solche Sachen. Und ich würde das alles in einen ansprechenden, aber abgefahrenen Stil verpacken.



>>Fand bislang wenig Anhänger: Bordstein-Schere-Papier.<<

Das besetzte Paris wirkt traurig – doch nur so lange, bis wir mit den Nazis fertig sind.

Boni", die die Werte des Protagonisten verbessern oder ihm neue Fertigkeiten verpassen) sorgt für Spaß, wenn Sie Ihren Gegnern direkt gegenüberstehen. Auch dazwischen ist alles möglich. Außerdem soll dem Helden in allen anderen Belangen viel Entscheidungsfreiheit gewährt werden: Das nachgebaute Paris wird angeblich sehr großzügig begehbar sein – inklusive Dächern, Türmen und was sonst noch alles so herumsteht. Ob Devlin beim Besteigen des Eiffelturms ähnliche Kletter-Qualitäten an den Tag legt wie Altaïr (*Assassin's Creed*) oder gar so flüssig wie Faith (*Mirror's Edge*) die Wände hochgeht, bleibt wie so oft abzuwarten – wir tippen einfach mal auf: eher nicht.

WIND OF CHANGE?

Fassen wir das mal zusammen: Ein irischer Rennfahrer mit Stuntman-Qualitäten verprügelt aus Rache deutsche Nazis in einem farblosen Paris (mit Umland). Klingt tatsächlich ein klitzeklein wenig absurd, bringt aber möglicherweise ausreichend frischen Wind mit, um den ziemlich ausgenudelten Zweiter-Weltkriegs-Hintergrund ein weiteres Mal interessant werden zu lassen. Die für uns aber wichtigste Info: Sean Devlin lebt mehr oder weniger in einem Bordell, es sollten also zumindest ausreichend wohlgeformte Brüste über unsere Bildschirme wackeln. Davon haben wir in bereits erwähntem Vorschauvideo schon ein Paar in Augenschein genommen und den Entwicklern diesbezüglich grünes Licht gegeben: „Me'r 'upen, me'r 'errliche, 'andgroße 'upen!"

BIST DU NOCH SOLO?

Mehrspieler-Anhänger schauen bei *Saboteur* höchstwahrscheinlich in die Röhre, zumindest antwortete Spiel-Direktor Trey Walker auf eine entsprechende Interview-Frage zurückhaltend: „Wir haben noch keine Pläne für einen Mehrspieler-Teil angekündigt". Auch wissen weder wir noch die Entwickler zum momentanen Zeitpunkt, wie eine deutsche Fassung des Spiels aussehen wird – zumindest aber werden die amerikanischen Programmierer gefühlte 345.829 Hakenkreuze entfernen müssen. Jürgen Krauß

Info: **www.pandemicstudios.com/saboteur**

Saboteur

GENRE	Action
HERSTELLER	Pandemic Studios/Electronic Arts
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Assassin's Creed, GTA-Serie

JÜRGEN KRAUSS



Schwer, sich nur anhand zweier Trailer, einiger Bilder und eines Faktenblattes einen wirklichen Eindruck von einem Spiel zu verschaffen, klingen doch die Versprechungen, die einem Entwickler und Vertriebsfirmen machen, immer so schön nach perfekter Welt. Fest steht aber: Es stecken viele witzige Ideen in *Saboteur* – und selbst wenn der Hintergrund ziemlich abgedroschen scheint, kriegen wir mit dem Teil eine ganz frische Variante davon auf den Schirm. Was Pandemic draus macht? Sicherlich irgendwas zwischen „Totaler Reinfall" und „Absoluter Knaller".



Im Laufe des Spiels gelangen die Protagonisten bei einer Verfolgungsjagd in die afrikanische Steppe.

>>Luxuriös: Dachgeschoss.<<

RESIDENT EVIL 5

Lass dich anstecken!

Beim Stichwort „Viren in Afrika" denkt man zwangsläufig an HIV. In *Resident Evil 5* wütet aber eine viel schlimmere Krankheit.

Chris Redfield, Agent der Anti-Terror-Einheit B.S.A.A., spaziert gemächlich, aber angespannt durch eine heruntergekommene, menschenleere afrikanische Siedlung. Sein Blick ist entschlossen, seine Pistole zur Hälfte entladen. Gerade eben feuerte er auf drei Dorfbewohner. Zwei davon sackten sofort leblos zu Boden. Der dritte stand auch nach vier Kugeln noch auf den Beinen. Erst als sich das fünfte Projektil in dessen Stirn bohrte, zog Chris seine Waffe zurück. „Diese aufdringlichen Souvenirhändler haben es nicht besser verdient", mögen manche Leser jetzt denken und sich dabei die lästigen Marktverkäufer aus ihrem letzten Afrika-Urlaub in Erinnerung rufen. Doch halt, bevor Sie jetzt moralische Bedenken bekommen: Es sind natürlich keine Souvenirhändler, sondern die Bewohner von Kijuju – so der Name des Dörfchens –, welche allesamt einen tödlichen Parasiten in sich tragen. Dieser sich unkontrolliert ausbreitende Virus macht aus seinen Opfern blutrünstige Irre, die Chris und seiner Begleiterin Sheva Beile, Haken, Äxte oder gar Kettensägen ins Fleisch rammen wollen. Hier zählt also nur das eigene Überleben. Und der Auftrag. Chris und Sheva müssen nämlich dieser Plage Einhalt gebieten. Und das gestaltete sich in der von uns gespielten Demoversion sehr actionreich!

EIN BISSCHEN KOPFLOS

Eins vorweg: Die beiden Helden ballerten sich durch die PlayStation-3-Version von Kijuju. Eine Ankündigung des Spiels für den PC steht nach wie vor aus,

Chris Redfield und Sheva Alomar, die beiden Protagonisten aus *Resident Evil 5*.

>>„Mist, dieser Ohrwurm verfolgt mich seit Tagen!"<<

Ein Tentakelmonster (im Hintergrund) verfolgt Chris und Sheva.

Diesem gefährlichen Widersacher mit einer Kettensäge sollte Chris lieber nicht zu nahe kommen.

>>„Ist das wirklich Körbchengröße C? Und sind die echt?"<<

Ihre Begleiterin Sheva kümmert sich selbstständig um Angreifer, etwa um den Infizierten links.

Das gleißende Tageslicht zaubert schöne Blendeffekte auf den Bildschirm.

>>*Hau den Lukas*: Mehrspielermodus.<<

Eines der Kern-Elemente des Spiels: Panik angesichts horrender Gegnermassen.

Die Alligatoren gehören noch zu den „natürlichen" Gefahren, denen sich Chris und Sheva stellen.

auch wenn sie mittlerweile als *ziemlich sicher* gilt. Als *absolut sicher* gilt hingegen die Info, dass *Resident Evil 5* hierzulande unzensiert erscheint. Erwachsene Spieler atmen auf, denn eventuelle Schnitte würden die bedrohliche, raue und – nennen wir es beim Namen – sehr brutale Atmosphäre des Horrortrips vermiesen. Doch jetzt zurück zu dem Anti-Terror-Duo. Als Chris und Sheva sich einem größeren Haus nähern, durchbricht ein Schrei die Dorfstille. Eine Frau stürmt auf den Balkon des Anwesens und ruft nach Hilfe. Ein recht brachial aussehender Kerl eilt ihr hinterher, packt sie am Körper und zerrt sie mit voller Kraft zurück in die Bruchbude. Chris und Sheva flitzen daraufhin die Treppe hinauf, betreten das Gebäude und ... erblicken die Dame. Ihr Peiniger rannte weg. Doch statt den Protagonisten für ihre Hilfe zu danken, torkelt das Weib wie benommen auf die beiden Helden zu, holt aus und versetzt Chris einen kräftigen Schlag. Mist! Sie wurde wohl soeben mit dem Parasiten infiziert! Chris lädt hastig seine Pistole, zielt der Angreiferin zwischen die Glubscher und feuert zwei Schüsse ab. Ihr Kopf zerplatzt wie ein mit Wasser gefüllter Luftballon, aber ihr lebloser Körper kippt nicht um. Stattdessen schnellt ein riesiges Tentakel aus ihrem Hals und greift nach Chris. Sein schrilles Gebrüll überrascht und erschreckt uns dermaßen, dass wir in Panik das Gamepad fallen lassen. Die vor uns kniende Praktikantin muss durch den abrupten Schlag auf den Hinterkopf fortan für immer schielen. Macht nichts, sie ist ja privat versichert! Doch als wir das Gamepad aufheben und weiter daddeln wollen, bringt das Tentakelmonster Sheva um. Das Spiel ist aus! ... Langsam dämmert es uns, dass wir zwar nur Chris aus der Verfolgerperspektive steuern, aber für das Wohlergehen seiner Begleiterin ebenso verantwortlich sind. Was sind wir nur für Schnellmerker!

ACTION SATT!

Wer den (nach dem Patch exzellenten) vierten Teil gespielt hat, weiß um dessen actionlastigere Orientierung gegenüber den Vorgängern. Die uns vorliegende PlayStation-3-Demo macht einen noch rabiateren Eindruck. Ganze Horden von Infizierten stürmen Chris und Sheva entgegen, es fliegt viel in die Luft und überhaupt kracht es an jeder Ecke! Die wenigen Rätsel sind hingegen nicht annähernd so spektakulär. An einer Stelle suchten die Helden beispielsweise einen Schlüssel für eine verschlossene Tür – das ist Standardkost. Fairerweise müssen wir erwähnen, dass uns das nicht weiter gestört hat. Warum auch? Schließlich waren wir schon nach wenigen Minuten vom *Resident Evil*-Virus befallen. Alexander Frank

Info: www.residentevil.com

Resident Evil 5

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Silent Hill: Homecoming

ALEXANDER FRANK



Streng genommen handelt es sich bei den ... Dingern aus *Resident Evil 5* ja gar nicht um Zombies, sondern um Infizierte, die sich ähnlich wie Untote verhalten. Aber was soll's? Ich liebe Zombies! In Filmen, in Form von Cocktails und auch in Spielen. Meine Kollegen mögen sie auch. Wolfgang Fischer beispielsweise würde für *Resident Evil 5* sogar seine Freundin verkaufen! Gut, das kann ich nachvollziehen, auch wenn ich der Meinung bin, dass ein faules Stück im Bett immer noch besser ist als welche auf dem Bildschirm. In diesem Sinne: Ich freue mich auf das Spiel!

Es ist schwierig, in den düsteren und verqualmten Gängen des Geheimlabors die Widersacher zu erkennen.

>>Medizinisch wertvoll: Eigenurin-Aufguss in der Sauna.<<

SCORPION: DISFIGURED

Die dunkle Bedrohung

Frauen stellen dem Verfasser dieser Zeilen immer wieder dieselbe Frage. Hier endlich die Antwort: 21 Zentimeter. Und ja, das ist wahr!

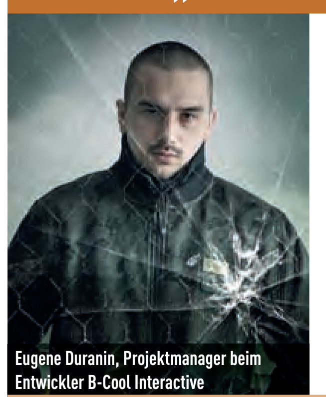
Somit wäre endlich geklärt, welche maximale Körperlänge Skorpione haben. Um die possierlichen Tierchen mit den großen Scheren geht es in *Scorpion: Disfigured* allerdings nicht. Das Erstlingswerk des ukrainischen Entwicklers B-Cool Interactive präsentiert sich als reinrassiger Ego-Shooter, der bewusst nicht mit Top-Titeln wie *Crysis* konkurrieren, sondern lineare, aber dafür äußerst spannende Action als Zeitvertreib bieten will.

GESCHICHTSSTUNDE

Zur Handlung: Im Jahr 2048 liegen große Teile der Welt nach einem globalen Religionskrieg in Schutt und Asche. In diesen schweren Zeiten schicken die USA einen Geheimagenten ins Herz Osteuropas – Sie. Ihr Auftrag: in einer Laboranlage nach dem Rechten sehen. Dort wird angeblich ein Virus entwickelt, der Menschen in willenlose Selbstmörder verwandelt. *Scorpion* präsentiert sich als düsterer Horror-Shooter mit Anleihen bei *S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R.* und *Bioshock*. An bestimmten Stellen im Spiel erklingt die Stimme des Protagonisten und erzählt die Handlung rückblickend von einem späteren Zeitpunkt – so cool wie bei einem Film noir. Zudem stoßen Sie in der geheimen Anlage immer wieder auf Aufzeichnungen und erhalten Funksprüche von einer Verbündeten. So tasten Sie sich Stück für Stück durch den dunklen Komplex und seine düstere Geschichte und bringen Licht in die seltsamen Vorgänge.

INTERVIEW „ES GAB EINE MENGE NACKTER WEIBER IM SPIEL."

Wir plauderten mit Eugene Duranin von B-Cool über nackte Weiber, Erdmännchen und natürlich über das Spiel.



Eugene Duranin, Projektmanager beim Entwickler B-Cool Interactive

PC ACTION Mahlzeit! Bitte stell dich kurz unseren Lesern vor, inklusive Name, Alter, Position, Haarfarbe und Lieblingsfilm, -schauspieler und -tier.

Eugene Duranin: Hallo zusammen! Mein Name ist Eugene Duranin. Ich habe bereits 30 Jahre überlebt und 32 Deathmatches gewonnen, um Projektmanager bei B-Cool Interactive zu werden. Normalerweise habe ich eine Glatze. Für Filme und Tiere habe ich keine Zeit, außer für meinen Piratenpapagei, der den ganzen Tag flucht.

PC ACTION Warum wird *Scorpion: Disfigured* eines der besten Spiele 2009?

Eugene Duranin: Warum nicht? Bis das Gegenteil bewiesen ist, ist *Scorpion* das beste Spiel 2009. Zudem haben wir Mutanten, Blut und eine geniale künstliche Intelligenz, die euch genauso leicht in den Hintern tritt, wie Kinder ein paar Kekse essen. Das Rollenspielsystem ist eure einzige Hoffnung gegen eure Gegner. Und: Wir haben eine Handlung! Ich persönlich sehe *Scorpion* als eine Art *Deus Ex*.

PC ACTION Welche Frage hat man dir noch nie gestellt, die es aber wert wäre, gestellt zu werden? Und was wäre die Antwort auf jene Frage?

Eugene Duranin: Warum wird ein Entwicklerteam (wie B-Cool), das so wunderbare Spiele (wie *Scorpion: Disfigured*) produziert, nicht von einem großartigen Publisher (wie Atari) gekauft? Und warum fahren die wichtigsten Mitarbeiter (wie ich) noch kein endgeiles Auto (wie einen Cadillac Escalade)? Die Antwort ist: Ich habe keine Ahnung. Es ist verrückt!

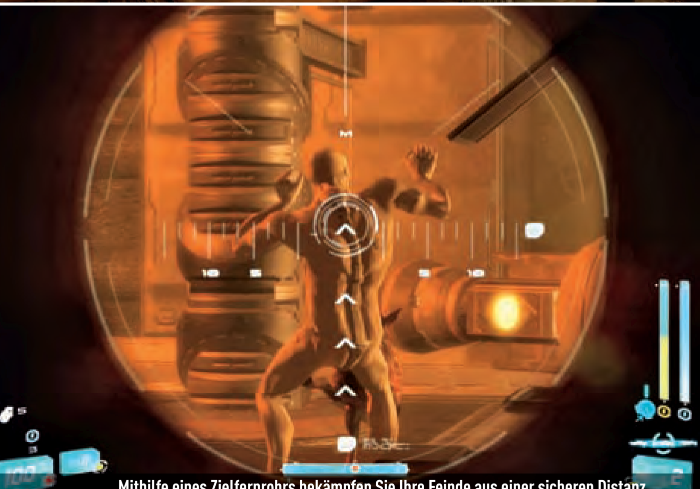
PC ACTION Wie viele nackte Weiber mit großen ... Ohren ... gibt es in *Scorpion*?

Eugene Duranin: Es gab eine Menge nackter Weiber im Spiel, manche auch mit „speziellen Vorzügen", aber Atari bat uns, sie rauszuneh-



Ein brennender Gegner bedroht den Spieler aus unmittelbarer Nähe.


Hier macht die Spielfigur dank ihrer Psi-Kräfte von dem Zeitlupeneffekt Gebrauch.


Mithilfe eines Zielfernrohrs bekämpfen Sie Ihre Feinde aus einer sicheren Distanz.



Ein Tritt frei: Sie rücken Ihren Widersachern auch mit Nahkampfangriffen zu Leibe.

TÖTEN!

Wie in jedem vernünftigen Ego-Shooter stellen sich Ihnen auch hier eine Menge Gegner in den Weg – etwa die brutal entstellten religiösen Fanatiker. Diese halten Sie sich mithilfe von insgesamt zehn aufrüstbaren Waffen und diversen erlernbaren Psi-Fähigkeiten effizient vom Leib. Für jeden besiegten Widersacher gibt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fertigkeiten aufmotzen und Knarren verbessern. So erlernt Ihr Held beispielsweise die Telekinese oder die Fähigkeit, mittels Gedankenkontrolle aus einem Feind einen Mitstreiter zu machen. Wenn das nur in echt auch ginge!

GEFAHR IM ANZUG

Ähnlich wie in *Crysis* verfügt der Spieler auch bei *Scorpion: Disfigured* über einen speziellen Kampfanzug. Diese Kluft ist Ihr zentrales Instrument. Damit verbessern und modifizieren Sie Ihre Waffen, verwalten aber auch Ihre Psi-Fähigkeiten wie die Telekinese und die Gedankenkontrolle. Glaubt man den Entwicklern, ist der Gebrauch dieser Fähigkeiten dringend vonnöten, um überhaupt eine Chance gegen die mächtige künstliche Intelligenz zu haben. Es gibt keine programmierten Ereignisse, das Verhalten der Gegner resultiert zu 100 Prozent aus Ihren Aktionen und soll somit eine echte Herausforderung sein. Klingt super!

AUSBLICK

Was wir bisher von *Scorpion: Disfigured* gesehen haben, lässt auf einen guten, wenn nicht gar sehr guten Ego-Shooter hoffen. Okay, einiges klingt seltsam vertraut, aber man muss das Rad ja nicht immer neu erfinden. Was das Spiel schlussendlich taugt, berichten wir voraussichtlich in unserem Test in einer der nächsten Ausgaben. Ach, fast hätten wir es vergessen: Das mit den 21 Zentimetern zu Beginn des Artikels war kein Witz … Dennis Blumenthal

Info: www.scorpionthegame.com

Scorpion: Disfigured

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	B-Cool Interactive/Atari
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	S.T.A.L.K.E.R.: SoC, Deus Ex 2

DENNIS BLUMENTHAL



Mit Dingen aus der Ex-UdSSR ist es ja immer so: Sie klingen zunächst nach einer guten Sache, bringen einen aber wenig später zum Kotzen. Man denke da nur an Wodka, an Perestroika oder an die Artikel unseres russischen Kollegen Frank. Bei *Scorpion* stehen die Zeichen aber wirklich gut: eine Handvoll Angstgefühl aus *F.E.A.R.*, eine Prise Gegnerverhalten aus *S.T.A.L.K.E.R.* und ein Hauch futuristischer Technik aus *Crysis* – bisher riecht die Mischung nach guter Unterhaltung. Ob sie auch schmeckt, erfahren wir im März.

men. Ich bin nicht sicher, ob ich alle Mädels gelöscht habe. Schaut euch im Spiel einfach mal um.

PC ACTION Magst du Erdmännchen?
Eugene Duranin: Nein, sie schmecken nicht. Nicht mal mit Chilisauce.

PC ACTION Habt ihr Erdmännchen im Spiel?
Eugene Duranin: Ich bin mir nicht sicher, aber vielleicht gibt es tatsächlich ein paar Erdmännchen im Spiel. Die sind aber durch die Strahlung stark mutiert. Falls ihr ein paar dobermannähnliche Tiere seht: Nicht schießen, das sind Erdmännchen!



Die Macher versprechen eine hohe künstliche Intelligenz der Gegner. Ob die Widersacher wirklich so clever sind, wird das fertige Spiel zeigen.

Screenshots der PC-Fassung sind noch rar. Die vier Bilder am Fuße dieses Artikels stammen direkt aus der Version für den hemischen Rechner. Bei dem Rest handelt es sich um Bilder der Konsolenversion vom Publisher.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Endlich spruchreif

Da gehen Sie endlich einmal wählen und trotzdem verliert die Pogo-Partei? Jetzt kommt ein PC-Spiel, bei dem Ihre Stimme zählt!

Ubisoft hat nämlich angekündigt, dass das innovative Echtzeit-Strategiespiel *Tom Clancy's Endwar* auch für den heimischen Rechner erscheint. Hobby-Generäle lehnen sich also bald zurück und brüllen Kommandos in ihr Mikrofon. Ihre Truppen befehligen Sie in *Endwar* per Sprachbefehl. Bei gedrückter Leertaste reihen Sie Signalwörter aneinander. Das hört sich dann so an: „Einheit 1 – Angriff – Charlie!" Auf der Xbox-360-Konsole konnten wir diese neue Art der taktischen Kriegsführung schon ausprobieren. Das Programm reagiert sehr flexibel auf Lautstärken und Akzente des jeweiligen Spielers. Selbst mit dem slawischen Gebrabbel unseres redaktionseigenen EU-Beitrittskandidaten Alexander Frank kam *Endwar* erstaunlich gut klar.

ÖLIGE ANGELEGENHEIT

Apropos Slawen: In dem Tom-Clancy-Spiel aus dem Hause Ubisoft Shanghai schwingen sich einmal mehr die Russen zur Weltherrschaft auf. Grund: Nachdem ein Atomkrieg den Nahen Osten ausgelöscht hat und damit die Ölpreise explodieren ließ, verdienen sich die Fellmützenträger aus Moskau mit ihrem Treibstoff eine goldene Nase, was den Rest der Welt reichlich nervt. Als die Amerikaner dann auch noch eine Waffenstation im Weltraum einrichten wollen und sich deshalb mit den Europäern in die Haare kriegen, ist das Chaos perfekt.



Die drei Parteien in *Endwar* streiten sich um die letzten Ölreserven der Erde.

>>Qualmen nur sparsam: Rauch-Schwaben.<<



Die amerikanische Hauptstadt Washington D.C. ist einer der Schauplätze des Spiels.

>>Klingt Open-Air am besten: Stalin-Orgel.<<

>>„Eagle 1 an Basis: Keine besonderen Vorkommnisse. Kehren zur Basis zurück. Over.“<<

Auch Attacken aus dem Weltraum bleiben den Kämpfern nicht erspart.

Bei *Endwar* legen Sie ganze Kleinstädte in Schutt und Asche.

Der düstere Himmel ist Programm. *Endwar* beschwört den dritten Weltkrieg.

>>Von den Bienen abgeschaut: Flugbesamung.<<

Kombiniertes Vorgehen mit mehreren Waffengattungen verspricht die höchsten Siegchancen.

DIE WELT IST NICHT GENUG

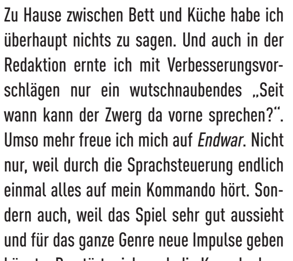
Auf einer hübschen, bunten Weltkarte wählen Sie bei *Endwar* das nächste Angriffsterritorium aus. Der Sprung auf das Schlachtfeld offenbart danach eine ungewöhnliche Ansicht. Anstatt von oben sehen Sie Ihre Mannen in einer Art TV-Manier von hinten. Die Kamera springt dynamisch zur aktiven Einheit. Damit gibt Ihnen das Spiel mehr Mittendrin-Gefühl als ein Besuch im örtlichen Freudenhaus. Ihre Armee teilt sich dabei in Lufteinheiten, Infanterie und Vehikel auf. Indem Sie die Truppenteile taktisch geschickt einsetzen und damit wichtige Orte auf den Karten erobern, ergattern Sie Kommandopunkte, die Sie wiederum in Spezialaktionen wie Luftangriffe oder Verstärkung investieren. Typischer Basenbau wie in *Command & Conquer* ist nicht vorgesehen. In der Online-Variante schlagen sich Spieler übrigens um einen kompletten Globus. Die Frontverläufe verändern sich dabei permanent, je nachdem, welche der drei Fraktionen gerade obsiegt. Die PC-Version von *Endwar* bietet höhere Auflösungen als ihre Konsolen-Brüder. Ubisoft hat zudem die Effekte und die Texturen verbessert. Das ist umso erfreulicher, als der Titel Möchtegern-Kommandanten an illustre Orte wie Paris, Washington D.C. und Moskau führt – komplett mit Wahrzeichen wie dem Weißen Haus und dem Roten Platz. Wer sich übrigens sorgt, dass die Sprachsteuerung Maus und Tastatur überflüssig und das Spiel für geübte PC-Strategen zu einfach macht, der sei beruhigt. Ubisoft überarbeitet *Endwar* für uns Gamepad-Legastheniker noch einmal komplett, fügt Unterstützung für Hotkeys und Wegpunkte hinzu und sorgt überdies dafür, dass die Missionen nicht zu einfach werden. Deshalb warten Computer-Spieler auch noch ein halbes Jahr länger als die Konsolen-Kollegen. Christian Schlütter

Info: http://endwargame.de.ubi.com

Tom Clancy's Endwar

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Ubisoft Shanghai/Ubisoft
ERSCHEINT	1. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Stormrise, World in Conflict

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Zu Hause zwischen Bett und Küche habe ich überhaupt nichts zu sagen. Und auch in der Redaktion ernte ich mit Verbesserungsvorschlägen nur ein wutschnaubendes „Seit wann kann der Zwerg da vorne sprechen?“. Umso mehr freue ich mich auf *Endwar*. Nicht nur, weil durch die Sprachsteuerung endlich einmal alles auf mein Kommando hört. Sondern auch, weil das Spiel sehr gut aussieht und für das ganze Genre neue Impulse geben könnte. Da stört mich auch die Konsolenherkunft wenig. Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul!

Massive Truppenansammlungen sehen Sie nur selten. Meist haben Sie nur wenige Einheiten.



>>Haben heute Wandertag: Knallfrösche.<<

Mütterchen Russland steht unter Beschuss. Hier fallen feindliche Truppen in Moskau ein.



Die Inselwelten sind in *Anno 1404* noch ein ganzes Stück gewachsen.

>>Taucht nicht zum Häkeln: Seemannsgarn.<<

ANNO 1404

Aufbau Nahost

Die Aufbau-Strategieserie *Anno* bringt mit *1404* Licht ins finstere Mittelalter und schickt den Spieler in den Nahen Osten.

Licht deshalb, weil das Spiel auf korrekte historische Gegebenheiten mehr Wert als seine Vorgänger legen soll. Wie es der Spieldesigner Dirk Riegert ausdrückt: „*Anno* ist wahrgenommene Geschichte. Die Leute stellen sich vor, dass es damals so hätte sein können." Am grundlegenden Spielprinzip rütteln die Macher von Related Designs nicht: Nach wie vor besiedelt der Spieler per Schiff ein in unterschiedlichen Vegetationszonen liegendes Inselreich – von kargen Wüsten bis zu frostigen Eislandschaften –, erschafft florierende Städte, handelt mit anderen Parteien und sorgt für Glück und Zufriedenheit seiner Untertanen.

MOST WANTED!

Deren lustigem Treiben zuzusehen, ist eine wahre Freude: *Anno 1404* ist nämlich ein optischer Leckerbissen. Die Entwickler schwärmen von der ausgefeilten Meeressimulation, HDR-Tonemap ... Ach, egal, es sieht jedenfalls verdammt gut aus, wenn beispielsweise ein Priester in farbenfrohem Gewand vor der architektonisch detaillierten Kirche steht, putzige Bürschchen vor ihm niederknien und dem Herrn huldigen (nein, nicht so, wie Sie jetzt denken!), während auf dem Bauernhof eine Magd durch einen Bottich trampelt, um Most herzustellen ... Aber wir kommen ins Schwärmen! Ein Ziel der Macher: Neulingen einen leichten Einstieg wie beim Vorgänger zu ermöglichen, anderseits – wie von den Fans

INTERVIEW „ES GIBT KEINE ZOMBIES ODER ABGESCHLAGENEN KÖPFE"


Christopher Schmitz, ausführender Produzent von *Anno 1404*

Von Glücksbärchis und Wasserhosen – wir sprachen mit dem Produzenten Christopher Schmitz.

PC ACTION Das Jahr 1404 – das heißt Grausamkeiten wie Pest, Hexenverbrennungen, Thüringer Rostbratwurst ...

Christopher Schmitz: Nein, das ist eine heile Welt! Der Spieler erschafft sie und ist darin quasi der „Big Daddy". Deshalb gibt's auch keine Zombies oder abgeschlagenen Köpfe. Man ist der Aufpasser, der sich um die Bürger kümmert. Die sind wie kleine Kinder, werden ab und zu unartig und fangen an zu nörgeln. Und ihr sorgt dafür, dass sie alles bekommen, damit sie glücklich sind.

PC ACTION Vulkane sind in *Anno 1404* passé. Gibt's neue monumentale Katastrophen? Meteoriteneinschläge, Godzilla, Ottfried Fischer in Badehose?

Christopher Schmitz: Ja, alle Arten von Stürmen. Beispielsweise Sandstürme, Wasserstürme, Wasserhosen, all solche Geschichten. Aber das hat keine Priorität. Viele Leute schalten die Dinger sowieso einfach ab, weil sie nicht möchten, dass ihre Schöpfung kaputt geht.

PC ACTION Zu der Kampagne lasst ihr noch nichts raus, oder?

Christopher Schmitz: Die wird ähnlich aufwendig wie in der *1701*-Erweiterung *Fluch des Drachen*, denn zu den fehlenden Missionen im Hauptspiel gab es damals negatives Feedback. Die Handlung ist schon durchspielbar, aber wir ändern derzeit noch relativ viel daran. Deshalb verraten wir tatsächlich noch nichts.

PC ACTION Schicke Grafik. Lass uns raten: Das Spiel läuft auf einem 400-Euro-PC ... wenn man ihn mit 1.000-Euro-Hardware erweitert?

Christopher Schmitz: Wir haben hier drei Jahre alte Steinzeit-Rechner und machen jede Woche Leistungstests. Wir werden das Spiel nicht veröffentlichen, wenn es nicht auf allen Rechnern da draußen läuft. Gerade *Anno*-Spieler haben tendenziell schwächere PCs.


Mit zunehmender Siedlungsgröße steigen die Bedürfnisse der Einwohner (etwa Nahrung und Wasser).


>>Nur die USK fand die Idee gut: *Schiffe nicht versenken 2009*.<<

Monumente wie der Kaiserdom (Bildhintergrund) machen aus Ihrer Stadt eine richtige Metropole.


In orientalischen Städten finden sich entsprechende Gebäude und Waren.


>>Ist eigentlich ein Seeorgan: Landzunge.<<

Was für ein Anblick: So sieht eine Siedlung aus der Vogelperspektive aus.

gefordert – den *Anno*-Profis mehr zu bieten. Exemplarisch äußert sich das etwa in den auf maximal acht reduzierten Bürger-Bedürfnissen, die sich allerdings im Laufe des Spiels „aufspalten". So genügt den Bauern zu Beginn Most als einfaches Getränk, gegessen wird Fisch. Adlige stopfen sich dagegen zusätzlich mit Fleisch, Gewürzen und Brot den Wanst voll – und schlürfen Kaffee. Für solche Luxusgüter sind lange Produktionsketten und teils Nachhilfe aus der orientalischen Hochkultur nötig, deren Technik Sie durch Ruhmpunkte (etwa Belohnung für erledigte Aufgaben) freischalten.

GRÖSSEN? WAHNSINN!

In der Größe seiner Spielwelt soll *Anno 1404* deutlich zulegen. Bislang erhielt man für 25.000 Aristokraten eine Platinmedaille. Im *Anno*-Forum spekulieren die Fans schon über 100.000 mögliche Einwohner. Doch eine große Metropole im Jahr 1404 erfordert mehr Geschick als anno 1701. Reine Snob-Viertel mit annähernd 100 Prozent Aristokraten sind nicht mehr möglich, denn die Einwohner können nur in der Hierarchie aufsteigen, wenn der Spieler ihnen Bürger- und Handelsrechte oder Adelstitel verleiht. Ein Wohlstandsfaktor sorgt zudem dafür, dass Ihre Untertanen mit wachsender Siedlungsgröße die Nichteinhaltung ihrer Bedürfnisse schwerer bestrafen. Um eine echte Metropole zu erschaffen, errichten Sie zudem Monumente wie etwa einen Kaiserdom. Der verschlingt einiges an Ressourcen, stellt aber viele Bürger in einem großen Umkreis zufrieden. Andere Bauten wie Marktplätze werden damit überflüssig ... Sie merken schon, in *Anno 1404* wird es viel zu tun geben – zumindest, wenn Sie gut dastehen wollen, sobald Sie Bilder Ihrer prunkvollen Bauten in der Online-Community präsentieren. Diese Funktion planen die Macher von Related Designs nämlich auch. Ansgar Steidle

Info: http://anno.de.ubi.com

Anno 1404

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Ubisoft
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Die Siedler: AdK, CivCity Rom

ANSGAR STEIDLE



Anno 1602, *1503*, *1701* und nun *1404*? Hmm, dann wären die Jahre 1800 oder 1305 als Nächstes dran. Egal, *Anno 1404* wird der Knüller! Jedenfalls wirkt das bisher gezeigte Material wie ein besseres *Anno 1701* – mit Kampagne, mehr Herausforderungen und erneut einem gediegenen Aufbauteil. Nur schade, dass der Militär-Part wieder kein tragendes Spielelement wird, sondern nur am Rande in Erscheinung tritt – mit (vermutlich) indirekter Steuerung. Aber was soll's? Sonst wäre die *Anno*-Reihe ja nur noch halb so entspannend!


>>Hier hat jemand nicht mitgedacht und die ganze Stadt in den Sand gesetzt.<<

Die einst kleine Siedlung erstreckt sich nach einiger Spielzeit fast bis zum Horizont.


>>Sofort erkannt: das Olympische Dorf.<<

Die Produktionsketten werden länger. Die Lederherstellung ist mit ihren fünf Instanzen noch moderat.

Sowjetische Kriegsmaschinen kämpfen gegen die Einheiten der Japaner.

>>Der letzte Schrei für den militanten Nachwuchs: Bobbytanks.<<

COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND

Deine neueste Eroberung

Überraschung: Die *Alarmstufe Rot 3*-Erweiterung wird's nicht im Spieleladen um die Ecke zu kaufen geben. Electronic Arts will das Add-on nämlich nur als Download vertreiben. Dafür startet *Der Aufstand* aber ohne das Hauptspiel. Kenntnisse der Handlung von *Alarmstufe Rot 3* sind dennoch nicht verkehrt, schließlich setzt die Erweiterung den Konflikt zwischen den Alliierten, den Sowjets und den Japanern in drei Mini-Kampagnen fort. Eine dreht sich indes um die asiatische Kämpferin Yuriko, die laut EA bei Spielern des Hauptprogramms als beliebteste Kommando-Einheit gilt.

EIN FRAUENHELD

Wir sahen bei einer Präsentation eine Inselmission. Zwei japanische Kriegsherren führen hier einen erbitterten Kampf. Produzent Amer Ajami erklärt: „Die beiden Streithähne lassen Sie in Ruhe, sofern Sie sich aus deren Schlacht raushalten. Es bleibt also genug Zeit, die ersten Einheiten zu produzieren." Gleich darauf stampft Ajami mehrere Gebäude aus dem Boden. Wenig später schweben Luftkissenpanzer aus seiner Waffenfabrik heraus – eine der neuen Einheiten von *Der Aufstand*. Ajami steuert sie zielsicher übers Wasser zu einer gegnerischen Basis und verwandelt sie am Ufer mit einem Mausklick zur stationären Artillerie. Dadurch feuern die Maschinen besonders verheerende Geschosse ab, sind aber auch leichter verwundbar. Nichtsdestotrotz sieht die Basis des Widersachers nach einem Dutzend Explosionen wie eine Schule in Bagdad aus … In Yurikos Kampagne steuern Sie hingegen nur die Dame, der Basisbau entfällt. Bei unserer Präsentation lief die Japanerin durch ein Gefängnis und bewarf mithilfe ihrer telepathischen Kräfte Dutzende von Gegnern mit herumstehenden Möbelstücken. Ähnliche Missionen mit einer einzigen Spezialeinheit gab es bereits im ersten *Command & Conquer*. Neu ist das also nicht. Abwechslung und Kurzweil verspricht die Erweiterung aber allemal. Alexander Frank

Info: www.commandandconquer.com

C&C: AR 3 – Der Aufstand

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Electronic Arts Los Angeles
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers, Space Siege



ALEXANDER FRANK

Der Aufstand verspricht einen zügigen, actionreichen Spielablauf. Davon konnten wir uns bei der Präsentation selbst überzeugen. Auch die Kampagne von Yuriko fühlt sich eher wie ein *Alien Shooter* oder ein *Space Siege* denn wie ein *Command & Conquer* an. Mir als jemandem, der lieber zerstört als aufbaut, macht das nichts aus. Schade nur, dass der Entwickler keinen Mehrspielermodus plant.



Der schwebende Metallschädel (rechts oben) ist eine besonders mächtige Waffe.

>>„Alles klar, Chef. Hier ist alles im grünen Bereich."<<

Manche Roboter (etwa die Vierbeiner der Sowjets) sehen auf den ersten Blick nicht besonders gefährlich aus.



Alle Arenen sind symmetrisch aufgebaut, der Fairness wegen. In der Mitte prallen die Armeen effektreich aufeinander.

>>Zum Wegrennen: der Axt-Effekt.<<

Oak ist einer der vier Generäle und kommandiert seine eigene Truppe.

DEMIGOD

Halbgott sei Dank!

Halbgötter finden sich nicht nur in den Meinungskästen dieses Heftes. Sie toben auch durch Chris Taylors neues Strategiespiel.

Die Entwickler-Legende (*Supreme Commander*, *Dungeon Siege*) hatte uns zuletzt mit der schlappen Sci-Fi-Ballerei *Space Siege* nervösen Brechreiz beschert. Doch es sei Taylor verziehen, denn sein neues Projekt *Demigod* sieht dafür umso besser aus! Wir haben das vielversprechende Echtzeit-Taktikspiel ausgiebig in der Beta gespielt.

DAS SCHNALLEN SOGAR WIR!

Das Grundgerüst ist simpler als ein Einstellungstest bei PC ACTION: In schick gestalteten Arenen treffen die hellen und die dunklen Mächte aufeinander. Zu jeder Seite gehören einige Demigods, also Halbgötter. Das sind zwei Arten von Supereinheiten, die weit über die üblichen Helden anderer Strategiespiele hinausgehen. Sie sind nicht nur ungeheuer mächtig, sondern entwickeln sich im Laufe der Partie auch beständig weiter. Wie in einem Rollenspiel erhalten die Halbgötter Erfahrungspunkte für besiegte Gegner, bis ein Levelaufstieg erfolgt. Dann darf man einen Punkt in einen Talentbaum investieren – die Wahl der Fähigkeiten bestimmt die grundlegende Spielweise der Einheit. Ein Beispiel: Der Torch Bearer, ein keifender Zauberer, kann sich auf Feuer- oder auf Eismagie spezialisieren. Die erste Variante bietet eine offensivere Spielweise; die zweite eignet sich gut, um große Feindesgruppen zu verlangsamen.

SPASS IN DER GRUPPE

Es gibt zwei Sorten von Halbgöttern, die Assassinen und die Generäle. Erstere fetzen im Alleingang durch die Gegnerhorden und sind auf ihre Zauber und Spezialattacken angewiesen. Generäle hingegen verlassen sich nicht nur auf ihre eigenen Kräfte, sondern müssen sich Dienerkreaturen erschaffen, um im Kampf zu bestehen. Daher haben nur sie die Möglichkeit, sich spezielle Runen zu kaufen, mit denen sie drei Arten von Dienern erzeugen können: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Heiler. Im Gegensatz zu den üblichen Truppen befehligt man Dienerkreaturen auch direkt. Generäle spielen sich daher einen Tick anspruchsvoller als Assassinen.

DER PASST ZU MIR!

Die Halbgötter sind cool gestaltet und spielen sich schön unterschiedlich: Zu den Assassinen zählen etwa der gigantische Steinriese The Rook und



>>Sie meinen, diese Knöpfe sehen doch alle gleich aus? Gratulation, Sie sind farbenblind.<<

Im Shop rüstet man seinen Helden mit neuen Gegenständen aus.

Der Vampir-General Erebus (links im Bild) ist zerbrechlich, aber flink. Hier versammelt er seine Truppen um sich.

>>Fies: sich von hinten an Bückende heranschleichen.<<

Erebus (links) und The Rook (hinten Mitte) gehen auf den Halbgott „The Unclean Beast" los.

>>*Stargate*-Fantreffen: Alle sind gekommen!<<

Einheiten strömen automatisch durch solche Portale aufs Schlachtfeld.

The Rook hat sich zur feindlichen Zitadelle vorgekämpft. Zerstört er sie, ist das der Sieg.

Der Torch Bearer, hier im Feuermodus, lässt um sich herum einen Ring aus Flammen entstehen.

der kampfstarke Scharfschütze Regulus. Aufseiten der Generäle kämpft dafür beispielsweise Oak, ein schwer gepanzerter Krieger, der Verbündete beschützt und heilt. Ein anderer Held dieser Klasse, ein wieselflinker Vampir mit guten Offensivfähigkeiten, hört auf den Namen Lord Erebus. Acht Halbgötter insgesamt, jeder mit eigenem Talentbaum und individuellen Stärken und Schwächen – da findet jeder seinen Liebling.

GEHT WIE VON SELBST

Wer mit Strategiespielen unweigerlich Basisbau verbindet, wird mit *Demigod* etwa so viel Spaß haben wie ein Arachnophobiker im Dschungelcamp: Bis auf spezielle Abwehrtürme kann man keine eigenen Gebäude errichten. Auch strömen alle regulären Einheiten automatisch durch Portale aufs Spielfeld. Die Truppen kann man grundsätzlich nicht selbst kontrollieren, sie suchen sich selbstständig ihren Angriffsweg. Trotzdem übt man dank einer coolen Neuerung in der aktuellen Beta starken Einfluss auf seine Armee aus: Die Zitadelle – Kernstück der eigenen Basis – hält ein Kauf-Menü bereit, in dem man Upgrades für Truppen und Gebäude erwerben darf. So beschleunigt man beispielsweise die Frequenz, mit der Einheiten durch die Portale strömen, oder man erhöht die Produktionsrate von Goldminen, sodass mehr Geld aufs Spielerkonto fließt.

KAUF DIR WAS SCHÖNES!

Moneten investiert man wahlweise aber auch in einem zweiten Menü: Jede Basis enthält einen Shop, in dem der Spieler neue Ausrüstungsteile für seinen Halbgott kaufen darf. Brustpanzer, Ringe, Schuhe, Helme und Heiltränke, sie alle verbessern drastisch die Überlebenschancen des Helden. Also besser die eigene Armee aufwerten oder doch lieber den Halbgott ausrüsten? Dank dieser Entscheidungsfreiheit spielt sich die neue Beta deutlich anspruchsvoller als früher, da man sich sein Geld nun geschickt einteilen muss.

MEHRSPIELER BEVORZUGT

Über die Solo-Kampagne ist bislang wenig bekannt, doch sie ist auch nicht entscheidend – *Demigod* legt seinen Schwerpunkt deutlich auf Mehrspielerpartien. Auf schöne, wohlgemerkt: Die Grafik sieht sehr gut aus. Dank der freien Kamera darf man weit an die detaillierten Einheiten heranzoomen und sich an den schönen Zaubereffekten erfreuen. Besonders die eher kleinen, symmetrisch aufgebauten Arenen wirken sehr stilvoll und abwechslungsreich. Die Beta hat uns also überzeugt. Wenn Chris Taylor uns jetzt noch ein paar nymphomanische Models mit zur Vollversion packt, haben wir ihn bald wieder richtig lieb. Felix Schütz

Info: www.demigodthegame.com

Demigod

GENRE	Echtzeit-Taktik
HERSTELLER	Gas Powered Games/Atari
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Dawn of War 2, Warcraft 3

FELIX SCHÜTZ

Mein Chef ist von mir natürlich nur das Beste gewohnt. Tolle Artikel, schlechte Witze, termingerechte Abgaben. Leider gleiche ich neuerdings einem stinkfaulen, unausgeschlafenem Bahnhofspenner [Anm. der Chefredaktion: Was heißt hier „neuerdings"?], denn ich schlage mir die Nächte mit der Beta von *Demigod* um die Ohren. Die hat's mir angetan.Das Grundprinzip ist simpel, doch spielt sich das Ding taktisch und schön flott. Gerade weil mir *Supreme Commander* zu aufwendig und übertrieben war, ist *Demigod* für mich genau das Richtige.

>>Kompliziert: Herstellung von amerikanischen Polizeilichtern.<<

Laserschwert-Duelle sind packend inszeniert. Ihre Waffe trifft übrigens nur dorthin, wohin Sie auch wirklich zielen.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

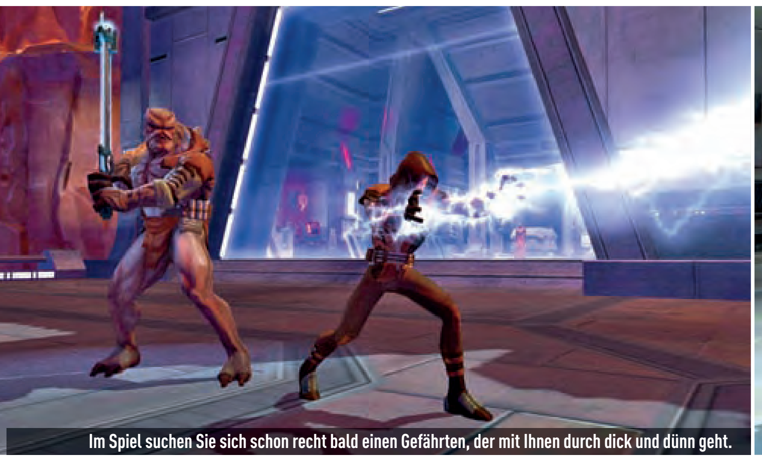
Machtspielchen

Dank ihres riesigen Gemächts brauchen PC-ACTION-Redakteure keinen Schwanzersatz. Laserschwerter finden wir trotzdem geil!

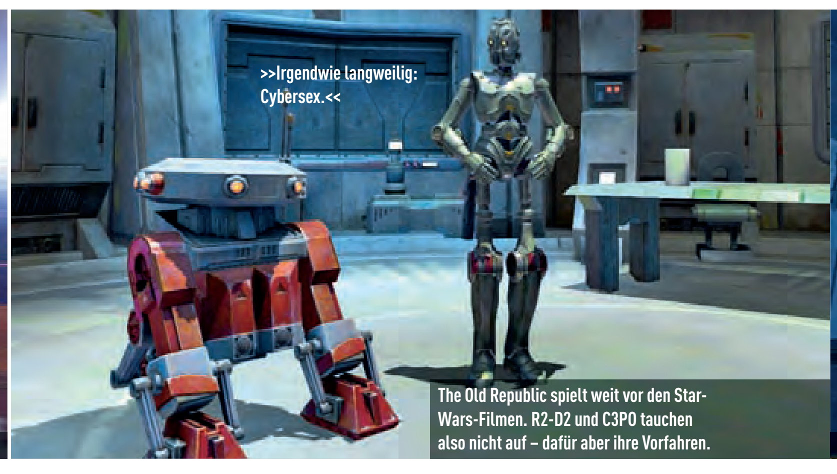
Deshalb freut es uns umso mehr, dass EA jetzt mit *Star Wars: The Old Republic* die MMO-Vormachtstellung von *World of Warcraft* angreifen will. Das Online-Rollenspiel versetzt Sie zurück in die Zeit der alten Republik, 300 Jahre nach den beiden *Knights of the Old Republic*-Spielen und damit Jahrhunderte vor der Geschichte der *Star Wars*-Filme. Die Jedi sind noch eine bestimmende Macht im Universum. Es herrscht ein äußerst brüchiger Waffenstillstand zwischen der Republik und den Sith, die sich auf Korriban zusammengerottet haben. Als Neuzugang in dieser Galaxie entscheiden Sie sich im Spiel für eine der beiden Seiten und wählen dann Ihre Klasse. Welche Charaktervarianten zur Verfügung stehen, wollte Entwickler Bioware noch nicht verraten. Wir tippen auf typische *Star Wars*-Typen wie Raumschiffpiloten, Kopfgeldjäger oder Soldaten. Eines aber ist sicher: Ihr Alter Ego entwickelt sich im Laufe des Spiels moralisch weiter. Jede Ihrer Entscheidungen hat Einfluss darauf, ob aus Ihrem Helden ein böser Lord oder ein Jedi-Gutmensch wird. Auch zerrissene Jammerlappen wie ein menschelnder Sith sind möglich. Besser noch: Durch das ganze Spiel ziehen sich eigene Aufgaben und Geschichten für jede Klasse.

BRING MIR DEN WOOKIEE!

Wert legen die Entwickler auch auf die Nebencharaktere. Wie



Im Spiel suchen Sie sich schon recht bald einen Gefährten, der mit Ihnen durch dick und dünn geht.



>>Irgendwie langweilig: Cybersex.<<

The Old Republic spielt weit vor den Star-Wars-Filmen. R2-D2 und C3PO tauchen also nicht auf – dafür aber ihre Vorfahren.


>>Zwecklos: Punkern Wissen einbläuen.<<

Wilde Kreaturen wie dieser Nexu machen unerfahrenen Jedis das Leben schwer.

Wer hat den Größten weit und breit?

Das Design des Lichtschwerts sorgt für hitzige Diskussionen in den *The Old Republic*-Foren. Und natürlich ist die Größe entscheidend!

Was war passiert? Die ersten Screenshots zu *Star Wars: The Old Republic* zeigten riesige Lichtschwerter, überdimensional groß im Vergleich zu den Charakteren. Auch diese Eigenheit hatte Bioware sich anscheinend von *The Clone Wars* abgeguckt. Die Fans kreischten auf wie unser Ösi-Waschlappen Grill, wenn er eine Maus sieht. Das passe überhaupt nicht zum *Star Wars*-Universum, sei total übertrieben und entziehe dem Spiel Atmosphäre, so der Ton der Foren-Einträge. Bioware ruderte schnell zurück. Die Screenshots seien aus einer frühen Version des Spiels, die Größenunterschiede würden noch angepasst. Der allgemeine Comic-Stil solle aber beibehalten werden. Für uns ist eher ein anderes Detail interessant: Wie schon in den *Knights of the Old Republic*-Spielen basteln Sie im neuen *Star Wars*-MMO Ihr Lichtschwert selbst zusammen und bestimmen so die Eigenschaften und das Aussehen Ihrer Waffe.

Stein des Anstoßes: das Laserschwert.

Han Solo und Chewie bereisen Sie den Weltraum größtenteils zu zweit. Ihr Nichtspieler-Begleiter reagiert dabei auf jede Ihrer Aktionen und Äußerungen. Das kann so weit gehen, dass sich der Kollege nach einem bösen Wort von Ihnen abwendet und Ihnen beim nächsten Kampf in den Rücken fällt. Alternativ dürfen Sie ihn aber auch betrügen. Was uns Perverslinge besonders freut: Auch erotische Abenteuer sollen möglich sein. Die lesbischen Szenen, mit denen Biowares *Mass Effect* in den prüden USA einen wahren Aufschrei ausgelöst hat, gehören aber wohl der Vergangenheit an. Blöde Amis!

ERZÄHL GESCHICHTEN!

Die Spielwelt von *The Old Republic* soll monströsere Ausmaße annehmen als Kollege Fischers Appetit. Das MMO werde größer als alle früheren Bioware-Spiele zusammen, ließen die Entwickler verlauten. Wer bedenkt, dass dazu Schwergewichte wie die *Baldur's Gate*- und *Neverwinter Nights*-Reihen gehören, dem könnte angst und bange werden – wüsste er nicht, dass das Studio für exzellente Geschichten bekannt ist. Grafisch hingegen dürfte *The Old Republic* nicht in neue Welten starten. Die verwendete Hero-Engine entwirft das *Star Wars*-Universum in einer comicartigen Grafik, die stark an den *The Clone Wars*-Animationsfilm erinnert. Dafür soll der Titel auch auf älteren Rechnern laufen. Andere Punkte zum Spiel sind allerdings noch völlig unklar. Electronic Arts wollte nichts zu den Kämpfen, dem Spieler-gegen-Spieler-System, zu Gegenständen oder Fertigkeiten sagen. Lapidarer Kommentar aus der Entwickler-Ecke: „Ja, all das haben wir!" Wahrscheinlich orientiert man sich dabei an den Großen des Genres. Auch ob es eine monatliche Gebühr geben oder das Spiel sich über Itemverkäufe finanzieren wird, ist nicht bekannt. Christian Schlütter

Info: www.swtor.com

Star Wars: The Old Republic

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Bioware/Electronic Arts
ERSCHEINT	Das weiß nur die Macht allein!
VERGLEICHBAR	Star Wars: Galaxies

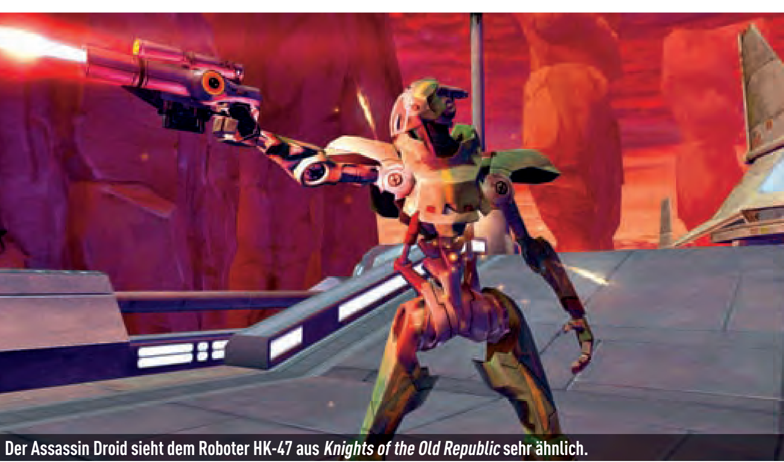
CHRISTIAN SCHLÜTTER



„Schwer zu sehen in ständiger Bewegung die Zukunft ist", würde Yoda sagen. „Halt deine faltige, grüne Klappe und lern erst mal vernünftig reden", würde ich antworten. Denn obwohl noch reichlich wenig über *Star Wars: The Old Republic* bekannt ist, macht mich die Vorstellung tierisch an, als rotäugiger Sith-Lord mit meinem Laserschwert durch Horden von Jedi-Noobs zu pflügen. Da kann *World of Warcraft* mit seinen schwulen Orks und Elfen einpacken. Mörder-Lizenz und die *Mass Effect*-Helden Bioware als Entwickler? Da kann eigentlich gar nichts schiefgehen!


>>Sitzt zu eng: Heiligenschein.<<

Mit Force Choke würgen böse Charaktere den Feind bis zum Tode.



Der Assassin Droid sieht dem Roboter HK-47 aus *Knights of the Old Republic* sehr ähnlich.

Das Kampfsystem: Durch Verschieben der Steine schädigt man den Gegner, lädt seine Schilde auf oder sammelt Energie für Spezialangriffe.

>>„Herr Meier, es tut mir leid, aber Ihr Stuhl sieht gar nicht gut aus.“<<

Die Schiffsbesatzung besteht aus bis zu sechs Teammitgliedern.

>>„Und wo wir gerade dabei sind, Herr Meier: Ihre Hoden sind ja schon ganz grün.“<<

Dutzende Sternensysteme warten darauf, erforscht zu werden.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Knobelpreisanwärter

Mit *Puzzle Quest* haben wir im letzten Jahr mehr Freizeit verplempert, als uns laut Arbeitsvertrag zusteht.

Auch der Nachfolger *Puzzle Quest: Galactrix* verspricht mit Freizeit umzugehen wie ein Löwe mit der Antilope. Das Spiel ist nämlich nach dem gleichen Muster gestrickt wie sein Vorgänger *Challenge of the Warlords*, versetzt das süchtig machende Prinzip aber in ein kerniges Science-Fiction-Szenario. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Raumschiffpiloten, der kopfüber ins Zentrum eines intergalaktischen Konfliktes stolpert. Die Story der langen Kampagne wird erneut in Standbildern mit Textfenstern erzählt – das ist zwar nicht wirklich zeitgemäß, passt aber prima zu dem leicht konsumierbaren Spielkonzept. Im Laufe der Handlung lernt man neue Charaktere kennen, die sich der Schiffsbesatzung anschließen und dem Spieler neue Fähigkeiten ermöglichen. Beispielsweise kann man sein Schiff zu einem Asteroiden steuern, um dort wertvolle Ressourcen abzubauen. Die darf man entweder auf Raumstationen verhökern oder man benutzt sie, um mächtige Gegenstände herzustellen. Mit denen wiederum rüstet man sein Schiff aus, zum Beispiel mit neuen Waffen oder Energieschilden. Darüber hinaus sorgen 50 motivierende Levelaufstiege mitsamt Fähigkeitenentwicklung plus jede Menge Nebenaufträge für die richtige Dosis Rollenspiel.

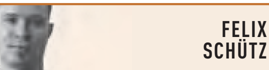
ANSPRUCHSVOLLER PUZZELN

Kämpfe gegen feindliche Schiffe und Waffenplattformen erfolgen erneut über ein Puzzle-spiel-System, ähnlich wie im Klassiker *Bewejeled*. Neu ist aber, dass man die sechseckigen Spielsteine auch diagonal verschieben kann und man die fehlende Schwerkraft berücksichtigen muss – bei Kämpfen im All rutschen Steine nämlich nicht etwa von oben, sondern von allen Seiten nach. Felix Schütz

Info: www.puzzle-quest.com

Puzzle Quest: Galactrix

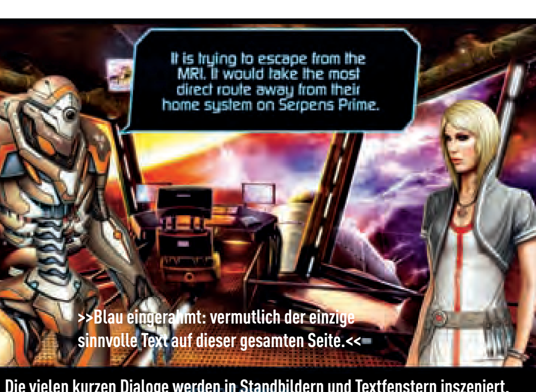
GENRE	Denkspiel/Rollenspiel
HERSTELLER	Infinite Interactive/ Koch Media
ERSCHEINT	Februar 2009
VERGLEICHBAR	Puzzle Quest



Dutzende Stunden Lebenszeit hat mich der Vorgänger gekostet. Als der Abspann durchlief, war ich übermüdet, abgemagert und wieder Single. Daher habe ich mich nach dem Antesten der *Galactrix*-Demo schon mal gedanklich von Sozialleben und Gesundheit verabschiedet – so gut sieht das Spiel aus! Das Sci-Fi-Szenario macht mich deutlich mehr an als jedes Fantasy-Setting, die Aufmachung wirkt edler, das Kampfsystem schneller und härter – neben dem neuen *Chronicles of Riddick* ist *Galactrix* für mich das erste „Muss ich haben!“-Spiel des Jahres.



Das eigene Schiff lenkt man über solche 2D-Sternenkarten.



>>Blau eingerahmt: vermutlich der einzige sinnvolle Text auf dieser gesamten Seite.<<

Die vielen kurzen Dialoge werden in Standbildern und Textfenstern inszeniert.



Die Gegner tragen oft komische Rüstungen. So ist das nun mal in der Endzeit.

>>Dinge, die niemand über Oz weiß: Morgens ist der Blechmann oft angepisst.<<

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.

FALLOUT 3

Update: Strahlende Gesichter

Der neueste Patch zu Bethesdas Epos *Fallout 3* sorgt vor allem für ein stabileres Spielerlebnis.

ROLLENSPIEL | Das Update behebt eine Menge an Abstürzen, sei es beim Laden/Speichern, beim Kämpfen oder beim Anlegen neuer Klamotten. Aber natürlich nicht den Absturz, der vorkommt, wenn der Spieler zu blöd ist und den Rechner an die Tischkante schiebt ... Doch wir schweifen ab. Auch diverse Problemchen mit computergesteuerten Charakteren gehören der Vergangenheit an. Wenn Sie sich zum Beispiel schon immer gewundert haben, warum die erlegten Gegner wieder auferstehen: Das war kein versteckter Top-Secret-Zombie-Modus! Vielmehr ein Programmfehler, den der Patch ebenfalls aus der Spielwelt schafft. Sascha Lohmüller

Info: http://fallout.bethsoft.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Unglaublich viel Blödsinn	-20%
− Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
− Tester-Team zu kompetent	-20%
− Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
− Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
	=

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MICHAEL GRILL	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
CRAYON PHYSICS DELUXE (siehe Seite 89)	■■■■ Wer mich kennt, der weiß, dass ich gut mit (m)einem „Stift" umgehen kann.	■■■■ Endlich der Beweis: Es gibt auch Computerspiele ohne Grafik! Spaß macht's trotzdem.	■■ Je älter meine Freundin wird, desto mehr hasse ich Physik ...	■■■ Ist das aus irgendeinem Rehab-Programm oder was?	■■ Physik konnte ich schon in der Schule nicht ab – trotz heißer Lehrerin.	■■■ Das Spiel interessiert mich so sehr wie Zumwinkel ein Konto bei der Sparkasse.
CODENAME: PANZERS – COLD WAR (siehe Seite 80)	■■ Doofer Name, noch dooferes Spiel.	■■■■ So kalt, wie ich befürchtet habe, lässt mich der Kalte Krieg nun doch nicht.	■■■ Na jaaaaaa ... immerhin gibt es in dem Spiel Panzer.	■■ Strategie – auch wenn Panzer dabei sind – bleibt nun mal Strategie.	■■■■ Die Serie fand ich früher richtig genial, aber jetzt ist irgendwie die Luft raus.	■■■ Die ewigen Verschiebungen haben leider keine Qualitätssteigerungen gebracht.
DEFENSE GRID: THE AWAKENING (siehe Seite 86)	■■■ Gut! „Türmchen wechsel dich" macht aber mit Frauen immer noch am meisten Spaß!	■■■ Das einzige Spiel, in dem ich mit Türmen was anfangen kann, ist Schach.	■■ *Tower Defense*? Hat das nicht was mit *Warcraft* zu tun? Langweilig.	■■■ Cool, aber sowas spiele ich als *Starcraft*-Mod. Da ich aber kein *Starcraft* spiele ...	■■■■ Wenn Ossis etwas können, dann Abwehrtürme mit Selbstschussanlagen bauen.	■■■ Ist das nicht ein *Tower-Defense*-Dings? Nett, aber für mich absolut kein Muss.
GRAND AGES: ROME (siehe Seite 84)	■■ Die großen Zeiten von Rom sind ebenso vorbei wie die Zeiten, als ich so was gespielt habe.	■■■ Wenn es nicht Rom, sondern Rum wäre, hätte ich vielleicht gern mehr davon.	■ Mit Rom-antik hab ich nicht viel am Hut – da bin ich ein echter Macho.	■ KILL IT! KILL IT WITH FIRE!	■■■ Nette Aufbaustrategie für zwischendurch. Mir fehlt da aber etwas Action.	■■■ Wie ein Gutschein von Quelle: Ganz nett, aber man muss es nicht wirklich haben.
SAINTS ROW 2 (siehe Seite 68)	■ Hätte nicht gedacht, dass mich ein Spiel noch weniger als *GTA 4* interessiert.	■■■ Der Humor ist stellenweise flacher als in der PC ACTION – und davon habe ich genug.	■■ Schade, das Teil hätte echt was werden können. Hat aber nicht geklappt.	■■■ Ziemlich abgedreht, aber unterm Strich eine echte Enttäuschung.	■■■ Dürftige Konsolenkonvertierung, die gegen *GTA 4* keinen Stich macht.	■■■ Schon wieder rennen, Missionen erfüllen und ballern? Kann das *GTA 4* nicht besser?
SILENT HILL: HOMECOMING (siehe Seite 64)	■■■ Das neue „Mehr Action, dafür weniger Rätsel und Grusel"-Konzept spricht mich nicht an.	■■■■ Ich bin ein Fan der Serie, daher drücke ich ein Auge zu. Und das andere auch.	■■■■ Das Gruseligste, das ich seit Grills Urlaubsfotos gesehen habe. Fein!	■■ Ich zitiere Herrn Franks Mutter: „Schade, was aus dem Ding geworden ist."	■ Auf diese Serie steh ich überhaupt nicht. Das ist alles einfach nur krank!	■■ Langsam, aber sicher geht der Gruselmarke *Silent Hill* irgendwie die Luft aus.
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2 (siehe Seite 76)	■■■■ Warum kann nicht jedes Strategiespiel so erfrischend actionreich sein?	■■■■■ Hier muss ich keine Basis aufbauen, sondern nur zerstören! Gefällt mir!	■ Mööööööööööp. Strategietitel mit Nerd-Lizenz? Ohne mich!	■■■■ Auch Strategie, aber immerhin richtig fett inszeniert. So mag ich das.	■■■■■ Hurra! Endlich die Fortsetzung eines der besten Strategiespiele überhaupt!	■■■■ Die Innovationen tun dem Titel gut. Vor allem im Mehrspieler-Modus ein Zeitfresser.
WORLD OF GOO (siehe Seite 86)	■■■■ Bei dem Titel muss ich immer an Kläranlagen denken. Warum nur? Das Spiel ist aber gut!	■■■■■ Das ist wie seinerzeit *Tetris*: billig und einfach, macht aber irgendwie Laune.	■■■■ Erinnert mich stark an *Bridge Builder* – und das Teil habe ich geliebt!	■■■■■ Dieses Ding hat mir drei Nächte meines Lebens gestohlen!	■■ Innovation hin oder her. Ich kann diesem Ding einfach nichts abgewinnen.	■■■■ Ganz witzig für zwischendurch, von einer Sucht bin ich aber weit entfernt.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

Das Gastspiel des Monats

Diesen Monat stopften wir uns in München mit Bier und Weißwürsten den Ranzen voll.

Der ungewöhnliche Anlass, während der Arbeitszeit Bier zu trinken (normalerweise schütten wir uns nämlich mit Schnaps zu), war die Einladung von Electronic Arts in die bayerische Hauptstadt. Dort durften wir uns einige der kommenden Spiele ansehen und einen Plausch mit deren Entwicklern halten. Die Ergebnisse unseres selbstlosen Einsatzes lesen Sie in den Vorschauen zur *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3*-Erweiterung *Der Aufstand* (Seite 52) sowie zum Action-Strategie-Mix *Der Pate 2* (Seite 38). Berichte zu *Dragon Age: Origins* und *Battleforge* gibt es voraussichtlich im nächsten Heft.



Amer Ajami, leitender Produzent von *Der Aufstand*.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	2/2009
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck13	1/2007
Jack Keane	Deck13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEITSTRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Left 4 Dead	Valve	1/2009
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard	2/2009
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008
ROLLENSPIEL		
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Fallout 3	Bethesda Softworks	12/2008
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Creative Assembly	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 09	Electronic Arts	01/2009
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
FIFA 09	EA Kanada	12/2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	12/2008
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Homecoming mag ja schwächeln. Aber das Kreaturen-Design – ein Markenzeichen der Serie – rangiert auf höchstem Niveau.

>>„Lass mich durch, ich muss hier ein Rohr verlegen."<<

SILENT HILL: HOMECOMING

Ruhiger Heimaturlaub

Die Kunst des Erschreckens versteht *Silent Hill* als subtile Manipulation menschlicher Grundängste. *Homecoming* ist eher Geisterbahn-Gebrüll. Kriegsveteran Alex Shepherd übernimmt die Hauptrolle im nunmehr siebten *Silent Hill*, zählt man plattformübergreifend. Wie beim Vorgänger *The Room* hängt der Untertitel thematisch an einem Story-Eckpfeiler: Infolge einer Verwundung platzt die Militärkarriere des 22-Jährigen, daraufhin kehrt er nach Hause zurück, nach Shepherd's Glen, wo Freunde und Familie wohnen – dieser Ausgangssituation entspringt der Name *Homecoming*. Den Gepflogenheiten der Serie folgend, bleibt der Kern von Spielablauf und Präsentation unverändert. Neues steckt in den Details, also da, wo auch der Teufel seine Finger drin hat. So gibt sich Alex für einen Angeschlagenen erstaunlich fit, was seine Kampfkünste anbelangt. Zum ersten Mal schickt Konami einen Charakter los, der Pistolen gleichermaßen professionell abfeuert, wie er Messer, Brechstangen und Äxte handhabt. In variierenden Wirkstärken, wohlgemerkt: Schnelle Hiebe senken das Risiko, selber Schaden einzustecken, langsame gehen auf Kosten der eigenen Defensive, dafür sinken erwischte Ziele kurz zu Boden.

LAUT STATT LEISE

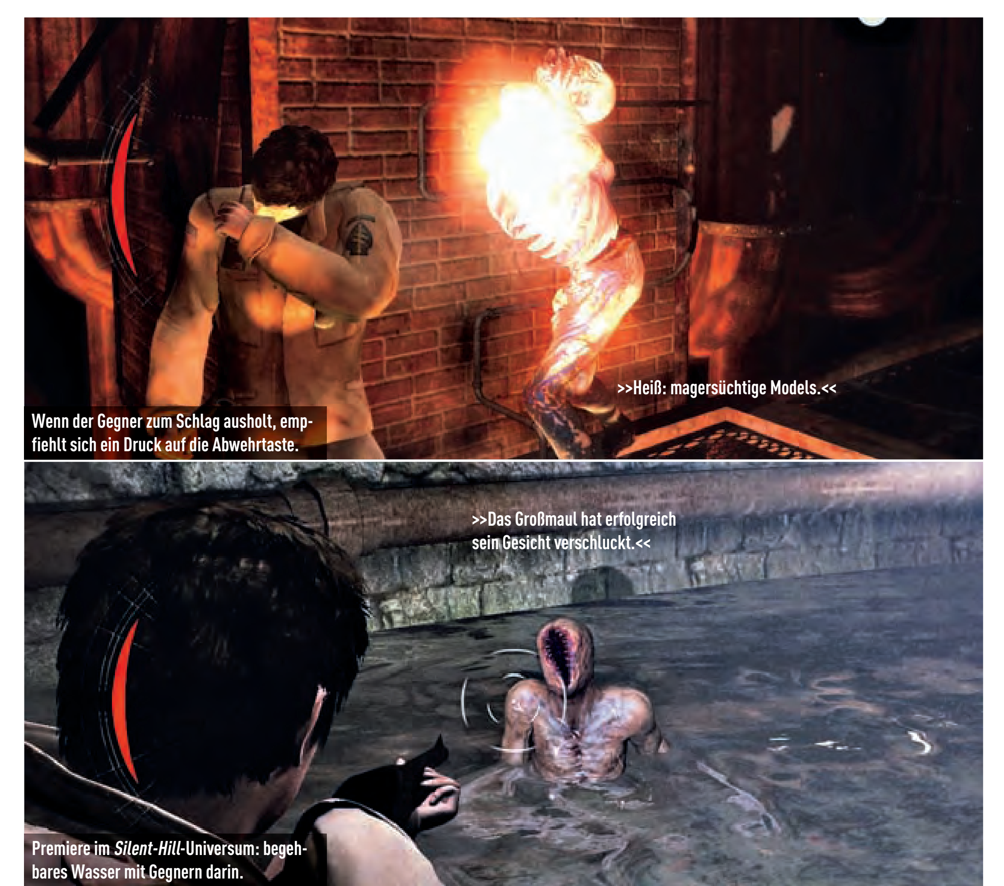
Die Gewichtung auf Action erschreckt Fans vermutlich mehr als auftauchende Kreaturen. Denn deren Design induziert zwar weiterhin Gänsehaut, weil bizarr wie eh und je, doch ihre Anzahl erscheint genauso aufgepumpt wie die Muskeln des Hauptdarstellers. Grell der Kontrast zu den Figuren der Vorgänger, wo die Unbeholfenheit bei Monsterkontakt zum aufregenden Gefühl der Hilflosigkeit beiträgt. Von Alex' Haudrauf-Qualitäten abgesehen beherrscht er selbst Abwehrmanöver wie Seitwärtsrollen und Instant-Wegducken – beides ein Muss, sonst blinzelt man dem „Game Over"-Schriftzug entgegen. Bei Konsolenportierungen wie *Homecoming*, das freies Speichern durch Speicherpunkte ersetzt, könnte derlei Weinkrämpfe ankurbeln. Also immer schön die Gegner-Schwachpunkte ausmachen – alle haben ihren wunden Punkt – und im richtigen Moment die Defensivtaste drücken. Was mag angesichts dieser Fähigkeiten wohl zur verletzungsbedingten Ausmusterung geführt haben? Kann sich ja wohl nur um den „Arschschuss" handeln: Tut weh, ist peinlich, befreit aber vom Schlachtfeldterror. Jedenfalls tritt Alex den Heimweg an und leidet hinterher an den Symptomen einer posttraumatischen Belastungsstörung. Vor allem träumt er feucht. Haha, verarscht! Nix Sex! Gemeint sind Träume der Prägung „nächtliches Schweißbad". Welche Ängste den Helden unterbewusst plagen, bringt der erste Spielabschnitt eindringlich rüber. Bilder und


>>„Schatz, ich hatte mir den New Beetle anders vorgestellt."<<

Der dynamische Schattenwurf gehört zu den grafischen Kabinettstückchen in Homecoming.


>>Faszination und Ekel: Ausdruckstanzabend im Altenheim.<<

Hinten, vorn, seitlich – die Kamera zu zähmen, erfordert Ausdauer. Ärgerlich bei Gegnerkontakt.



>>Heiß: magersüchtige Models.<<

Wenn der Gegner zum Schlag ausholt, empfiehlt sich ein Druck auf die Abwehrtaste.

>>Das Großmaul hat erfolgreich sein Gesicht verschluckt.<<

Premiere im *Silent-Hill*-Universum: begehbares Wasser mit Gegnern darin.

Töne verknüpfen sich darin zum kunstvollen Atmosphäre-Teppich, auf dem Spieler vor lauter Bewunderung der Vorzüge zu stolpern drohen, aber im Fall der Fälle weich landen. Survival-Horror eben: den Nervenkitzel der Gefahr zu erleben, ohne dass zehn Euro Praxisgebühr anfallen.

SCHÖNE ALBTRÄUME

Leider rückt *Homecoming* im Verlauf allmählich von dem ab, was es zunächst an Stimmungsfeuer abschießt. Speziell beim Vorspann wachsen Erwartungen turmhoch: Alex findet sich festgeschnallt auf einem Krankenhausbett vor. Eine Gestalt guckt von oben herab, sie trägt Mundschutz und OP-Kittel. Dem Look entsprechend vermutet man Plumpsklo-Reiniger, Metzger oder Massenmörder. Auf jeden Fall keinen Arzt. Als der Plumpsklo-Reiniger das mobile Bett anschiebt, dreht Alex den Kopf, simultan schwenkt die Kamera hinterher: Links und rechts ziehen fleckige Wände vorüber, es ist eng. Pfützen übersäen den Kachelboden. Glühbirnen surren und flackern. Kunstlicht zuckt über bröckelndes Mauerwerk. „Wohin bringen Sie mich?", will Alex wissen. Seine Stimme schlägt Saltos vor Schiss, doch nur auf Englisch – immerhin helfen deutsche Untertitel. Der Plumpsklo-Reiniger antwortet, indem er nicht antwortet. Die Fahrt geht weiter, vorbei an Türen, die meisten geschlossen, manche offen, hinter einer fällt ein Vermummter über sein verzweifelt strampelndes Opfer her, Miniaturkreissäge voraus. Schlieren ziehen übers Bild, die Farbgebung gleicht verblassten Fotografien.

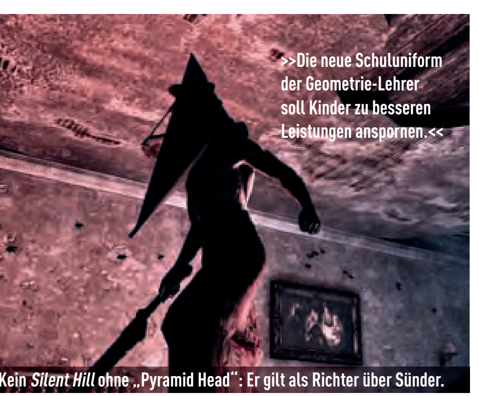
FÄNGT JA GUT AN

Das sind diejenigen Abgründe, die *Silent Hill* audiovisuell mit beneidenswertem Händchen fürs subtil Morbide hinkriegt, ohne Holzhammer-Horror, ohne Blutspringbrunnen; Fans haben die Serie deshalb fürchten und lieben gelernt. *Homecoming* stützt sich im ersten Abschnitt intensiv auf psychologisch versierte Gemeinheiten: Da füllt Dunkelheit die Zimmer, bloß das Licht der Taschenlampe schwappt über Klinik-Gerätschaften, Betten, Schränke, Schreibtische; die Schatten dahinter schwärzen



>>So ein Betrug! Im Apothekerschränkchen ist gar kein Apotheker.<<

An solchen Orten liegen meist Heiltränke herum. Augen offen halten.



>>Die neue Schuluniform der Geometrie-Lehrer soll Kinder zu besseren Leistungen anspornen.<<

Kein *Silent Hill* ohne „Pyramid Head": Er gilt als Richter über Sünder.

Testlogbuch
Silent Hill: Homecoming

Die Furcht weicht der Befürchtung. Ein Jammer!

THOMAS WEISS



MONTAG, 12.01.2009 | 11:00 Uhr

Ich habe heute kein Geld für Mittagessen. Ist ein guter Zeitpunkt, das neue *Silent Hill* anzuwerfen, denke ich: Vielleicht vergeht mir der Hunger im Windschatten schmatzender Fleischberge (roh), die mit Eisenketten an rostigen Gittern hängen. Teil 4 ist in der Beziehung ein wahres Wunderwerk an krank-künstlerisch aufbereitetem Ekel.

MONTAG, 12.01.2009 | 12:30 Uhr

Ich kaufe mir was zu essen. *Homecoming* hat keine appetithemmende Wirkung. Ich habe mich gegruselt, den Anfang für stark gehalten, aber vom von mir geliebten Ekelfaktor schimmern nur Fragmente durch. Die *Silent Hill*-Seele mit ihrem clever dosierten Mischverhältnis von Action und Grusel scheint verschwunden. An ihrer Stelle pocht ein gewöhnliches Action-Adventure-Herz.

MONTAG, 12.01.2009 | 16:30 Uhr

Mir wird beim Spielen mit einem Male bewusst, dass *Homecoming* ja die *Silent Hill*-Premiere auf Next-Gen-Konsolen feiert. Ich frage mich, warum mir das nicht sofort klar war. Und gelange zur traurigen Antwort: Der Grafik geht dieser magische „Ui, so was seh ich zum ersten Mal"-Effekt ab, den moderne Engines heutzutage gelegentlich aufweisen. So was wie Tiefenunschärfe oder verschwommene Sicht bei schnellen Umdrehungen. Einzig die Schatten rocken. Aber die rocken in jedem der *Silent Hill*-Abkömmlinge, also hatte sich mein Unterbewusstsein bereits drauf eingestellt.

DIENSTAG, 13.01.2009 | 20:00 Uhr

Die Freude, dass *Homecoming* alle Fehler auslässt, die mir im Vorgänger *The Room* Nerven gekillt haben – unfassbar umständliches Inventar, gekoppelt mit unfassbar umständlichem Speichersystem –, die Freude verschwindet mit der Gewissheit, dass die Entwickler umso mehr Gegner auf mich hetzen, je weiter ich voranschreite. Ich spürte schwächeren Heulreiz, wäre weniger offensichtlich, dass der Gegnerfokus als Ersatz für den morbiden, hier fehlenden Charme der Serie funktionieren soll. Tut er nicht. Befürchtung statt Furcht. Ich will mein Team Silent zurück! Aber selbst wenn sie das läsen: Die verstehen ja bloß Japanisch. Wenigstens hat Konami den Original-Komponisten am Schöpfungsprozess beteiligt. Hört man.

GUTE ZEITEN



Der Anfang lockt mit kranken Ideen.

SCHLECHTE ZEITEN



Gegnermassen trampeln den Grusel tot.



Alex geht in die Kampfhaltung: Selbst mit dem lächerlichen Messer teilt der Trainierte ordentlich aus.

Oberflächen dynamisch und stimulieren gekonnt die Einbildungskraft des Spielers; die Umgebung scheint wegen des schlanken Belichtungsfelds der Taschenlampe um den Helden herum zu schrumpfen; hinter Ecken wähnt man Unheil, so hintergründig flüstert der melancholisch-bedrohliche Soundtrack sein Paranoia-Gift in die Ohren. In einer Szene steht Alex im Badezimmer und schaut gen Spiegel, als ein rostig-brauner Schleier das Umfeld in die höllenähnliche Unterwelt verwandelt, die der Ort Silent Hill über unwillkommene Gäste zu legen pflegt. Wie Alex dort plötzlich landet, weiß man nicht. Derweil schwellen Musik und Rauschen des Funkgeräts an – ein Stilmittel, wodurch das verwunschene Dorf auf Bedrohungen hinweist. Und siehe da, schon taumelt eine gesichtslose Krankenschwester mit marionettenhaften Verrenkungen gen Spieler, langsam, denn gerade in dieser quälenden Auskostung besteht der Trick, schleichende Furcht ins Panische zu treiben. Auch die obligatorischen Kinder betreten die Gruselbühne: Alex sieht während des Traums Josh, seinen Bruder, und er weiß, dass etwas absolut nicht in Ordnung ist, doch Josh scheint geistesabwesend, haut bei jeder Gelegenheit ab. Bis solche Figuren zum Reden bleiben, vergehen Stunden über Stunden an unnachvollziehbarer Story. Die Geschichte trödelt beim Spannungsaufbau, Multiple-Choice-Antworten steuern gemächlich auf eines von fünf Enden zu, zuletzt explodieren endlich Plot-Bomben. Wenigstens ein paar Häppchen der Aha-Momente hätten die angeheuerten Entwickler von Double Helix Games vorher auswerfen können.

UNFALL IN SPANNUNGSKURVE

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr verfestigt sich die Ernüchterung: Gegner-Überfluss löst den akzentuierten Schrecken ab; und die Rätsel – wenngleich noch nie ein Talent der Serie – verbleiben auf dem Niveau, das Adventure-Spieler beleidigen, andere langweilen dürfte. Gegenstände von einem zum nächsten Platz zu bringen, so was löst man sprichwörtlich im Vorbeigehen. Steinchen schieben, damit sich Gänge auftun – da schlägt der Anspruch gegen das Limit, mehr ist nicht. Trotz der armseligen Denkaufgaben hätte *Homecoming* seine Reize ausströmen können, siehe Teil 2, wo sich jedes Rätsel der Logik entzieht, aber der Atmosphäre-Gurt so festgeschnallt am Spieler sitzt, dass man immer weiter, immer tiefer in die Abgründe einzudringen wünscht. Nein, hier lichtet sich der *Silent Hill*-typische Nebel und gibt den Raum frei für ein Action-Adventure, dessen Qualitäten unbestreitbar bestehen, aber eben in genormter Zubereitung. Gerade dem Gewöhnlichen hatte sich die Serie nie gefügt. Hatte.

Thomas Weiß

Info: www.konami-europe.com

Vergleich



Resident Evil 4
Test in Ausgabe 05/07

PRO + CONTRA
- + Wahnsinnsdesign
- + Einzigartiges Spielgefühl
- + Enormer Umfang
- − PC-Portierungsprobleme

88% EINZELSPIELER



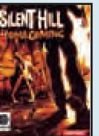


Alone in the Dark
Test in Ausgabe 09/08

PRO + CONTRA
- + Phänomenale Präsentation
- + Innovative, gewagte Ideen
- − Vieeel zu schwierig
- − Vieeel zu kurz



70% EINZELSPIELER





Silent Hill: Homecoming

PRO + CONTRA
- + Starke Präsentation
- + Genial bizarre Monster
- − Verfälschter Seriencharme
- − Unsaubere PC-Umsetzung

70% EINZELSPIELER

THOMAS WEISS



Silent Hill brachte bis Teil 4 Außergewöhnliches fertig: Es machte mir keinen Spaß, sondern ich quälte mich – von morbider Faszination gefangen – durch Szenen mit Nackenhaar-Aufstell-Garantie. Wie der Verkehrsunfall, der Blicke anzieht, obwohl man um seine Grausamkeiten weiß. *Homecoming* legt solche psychologischen Fesseln ab zugunsten der Normalität: mehr Gerangel, weniger Bammel. Es verdient keine Verteufelung als schlechtes Spiel. Allein, *Silent Hill* geht anders. Dass die Kamera spinnt und die Technik knarzt, fällt mir im Hinblick auf den vereinheitlichten Spielablauf schwerer zu vergeben. Wenn schon gewöhnlich, dann bitte ordentlich.

WOLFGANG FISCHER



Das neue *Silent Hill* ist besser als der Vorgänger *The Room*. Kunststück, schließlich war *Silent Hill 4* ja auch der absolute Tiefpunkt der Serie. *Homecoming* macht vieles besser und versucht mit einem überarbeiteten, funktionierenden Kampfsystem, auch neues Horrorpublikum anzusprechen. Als Fan der ganzen Serie stört mich an Teil 5 aber, dass es keine ernst zu nehmenden Rätsel gibt und dass der subtile Horror, für den die *Silent Hill*-Spiele berühmt-berüchtigt waren, nur noch in Ansätzen vorhanden ist. Bei *Homecoming* hat man fast das Gefühl, als Spieler die Rolle gewechselt zu haben. Vom einstmals Gejagten in einer unwirtlichen Welt zum allmächtigen Geisterjäger. Wer's mag ...

Silent Hill: Homecoming





PREIS € 45,-
TERMIN 26. Februar 2009

GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Team Silent
VERTRIEB	Konami
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 4200+, 1 GB RAM (WinXP), 2 GB RAM (Vista), 256-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine vorhanden. Außer vielleicht für psychotisch paranoide Schizophrene.

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	70%
SOUND	86%
STEUERUNG	66%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Viel statt Stil: Gegnermassen begraben *Silent Hill*-Feinheiten	-12%
− Buntes Sortiment an Technikbugs durch schlampige PC-Umsetzung	- 9%
− Beleidigend schlechte Rätsel	- 5%
− Schwer zu zähmende Kamera	- 4%
=	

BEFRIEDIGEND
Als Action-Adventure annehmbar. Als *Silent Hill*-Kind ein Erbschleicher.



70% EINZELSPIELER

Im Vandalismus-Modus müssen Sie in kurzer Zeit so viel Schaden wie möglich anrichten. Am besten funktioniert das mit Granaten.

>>Neu auf Deutschlands Straßen: rosafarbenes Verkehrsschild.<<

SAINTS ROW 2

Ab in die zweite Reihe!

***Saints Row 2* macht so ziemlich alles anders als *Grand Theft Auto 4*. Anders im Sinne von schlechter.**

Wenn *GTA 4* mal läuft, dann gibt's verdammt wenig zu meckern. Niko Bellic sitzt also zu Recht auf dem Genrethron der Sandbox-Titel. Den Serben von seiner Position zu verdrängen, ist weniger eine schwierige denn eine unlösbare Aufgabe. Also versucht es Volition mit *Saints Row 2* erst gar nicht und geht eigene, andere Wege. Ganz andere. Klar, das Spielprinzip ist dasselbe, aber das war's dann auch schon. Denn eine pompöse Inszenierung und Hollywood-Handlung suchen Sie hier vergebens. Alles, was zählt, ist bitterböser, politisch in jeder Hinsicht inkorrekter Humor.

HANDLUNGSBEDARF

Die Hintergrundgeschichte in aller Kürze: Am Ende des ersten Teils (nur für Xbox erhältlich) waren Sie der Boss der Bosse. Sie hatten die imaginäre Stadt Stilwater mit Ihrer Gang – den Third Street Saints – voll unter Kontrolle und flogen zum Abschluss gepflegt in die Luft. So weit, so alt. Nun, ein paar entspannte Jahre im Koma später kommen Sie auf der Krankenstation des städtischen Zuchthauses wieder zu sich. Bevor das eigentliche Spiel startet, verpassen Sie Ihrem Alter Ego ein neues Aussehen: Nasenbreite, Stirnhöhe, Frisur – all das liegt in Ihren Händen. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie sogar als Frau ran. Schön! Sind Sie schließlich mit Ihrer Kreation fertig, geht auch schon die Action los. Aus der Verfolgersicht büxen Sie auf spektakuläre Weise aus dem Gefängnis aus. Das gefällt zwar ob der eingängigen Arcade-Action von Beginn an, doch schon hier drücken die ersten Macken des Titels auf die Spaßbremse. So kommt Ihnen beispielsweise bei der hakeligen Steuerung mit Maus und Tastatur stellenweise das Frühstück hoch.

VÖLLIG DURCHGEKNALLT

In der Freiheit angekommen, werden zwei Dinge schnell klar. Erstens: Ihre alte Truppe ist Schnee von gestern. Andere Gangs haben sich in der Stadt breit gemacht. Und es ist Ihr Job, die Rivalen zur virtuellen Hölle zu schicken. Zweitens: Die Einwohner von Stilwater sind geistesgestört! Keine zwei



Egal ob Polizeiauto oder Lastwagen – die Dinger fahren sich alle fast gleich.

>>Schlecht besucht: Tag der offenen Tür bei der Polizei.<<



Im Charakter-Editor dürfen Sie sich so richtig austoben. Das macht Spaß!

>>Kein guter Mode-Geschmack: Die Hose sieht schrecklich aus.<<



Witzig, aber schnell langweilig: Mit einem Gülle-Tanker verzieren wir Stilwater.



Vom Baseballschläger bis zum Samurai-Schwert: Waffen gibt's mehr als genug.

Minuten in der Stadt, rennt uns ein Exhibitionist entgegen, um sich feierlich zu entblößen. Drei Schritte weiter schleudert ein Passant ohne ersichtlichen Grund (zumindest wäre uns keiner aufgefallen) eine Mülltonne auf eine Prostituierte. Die Polizei juckt das ziemlich wenig. Selbst wenn Sie auf offener Straße mit der Schrotflinte durch Zivilisten pflügen, dauert es eine Weile, bis die Ordnungshüter anrücken. Wer allerdings denkt, das wäre schon durchgeknallt, muss erst mal die Missionen spielen. Mal fahren Sie mit einem Gülle-Tanker durch die Gegend und bespritzen Gebäude mit ... nun ja, Gülle. Mal spielen Sie Bodyguard für einen Porno-Star und überreden mit Ihrem Baseballschläger Fans zur Einhaltung des Sicherheitsabstands. Dann schnappen Sie sich eine Polizeiuniform und einen Vorschlaghammer und sorgen im Beisein eines Kamerateams für eine durchschlagende Quote. Natürlich gibt's auch etwas normalere Aufträge, so man das Wort „normal" in Verbindung mit *Saints Row 2* überhaupt verwenden darf. Dabei führt die Spielfigur beispielsweise Auftragsmorde aus oder bessert mit Motorradrennen durch die Stadt die Haushaltskasse auf. Schade: Der wohl witzigste Spielmodus, in dem Sie auf einem brennenden Quad durch Stilwater rasen und alles zerstören, was Ihren Weg kreuzt, fiel – wie ein Haufen anderer Features – der Zensur zum Opfer (siehe Kasten).

KLINGT HUI, IST PFUI

So toll und abwechslungsreich das jetzt klingen mag, spielerisch gewinnt *Saints Row 2* keinen Blumentopf. Neben der bereits angesprochenen ungenauen Steuerung nervt vor

Einschneidende Erfahrung



Wie unerwartet! *Saints Row 2* kommt geschnitten nach Deutschland. Nicht nur, dass sich Leichen auf wundersame Weise in Luft auflösen, es fehlen ganze Spielinhalte. Das betrifft Waffen wie den Flammenwerfer und die Kettensäge, Missionen wie das angesprochene „Trail Blazing" oder „Guardian Angel", bei dem Sie PIXEL-Menschen (Ja, PIXELMENSCHEN, liebe CSU! Die existieren nur am Computer! Lustig, nicht?) vom Dach werfen. Außerdem dürfen Sie Gegner nicht als Schilde verwenden. Aber es kommt noch besser: Geheime Geheiminformanten haben uns einen Screenshot der deutschen Version von *Saints Row 3* zugespielt. Aber sehen Sie einfach selbst. Wir sind begeistert!

Testlogbuch
Saints Row 2

Arbeiten am Limit. Mit Alkohol. Dafür ohne Motivation.

MICHAEL GRILL



MITTWOCH, 21.1.2009 | 00:41 Uhr

Bin um 9:30 Uhr aufgestanden und hab mich nach einem reichhaltigen Frühstück auf die menschenleeren, traumhaft präparierten, von der Sonne beschienenen Pisten geschmissen. Sieben Stunden Skifahren und zwei Hüttenbesuche später stand ein Saunabesuch, ein mehrgängiges Abendessen, Rodeln und ein anschließender Vollrausch auf der Hütte auf dem Programm. Das hat zwar nichts mit *Saints Row 2* zu tun, aber meine Kollegen – die das hier lesen und heute den ganzen Tag im Stinkebüro sitzen – sollen leiden. Juhu, das Leben ist schön!

MITTWOCH, 21.1.2009 | 9:39 Uhr

Nicht nur, dass sich mein Kopf anfühlt, als würde jemand von innen mit einem Presslufthammer die Schädeldecke aufstemmen wollen, muss ich meinen heutigen Geburtstag auch noch im Büro verbringen. Na ja, wenigstens kann ich *Saints Row 2* testen und das soll ja schön durchgeknallt sein! Statt Zähneputzen wirke ich mit einem doppelten Wodka meinem mörderischen Kater entgegen.

MITTWOCH, 21.1.2009 | 15:99 Uhr

Die beiden Weizen zum Mittagessen waren wohl ein Fehler. Mein Kopf tut zwar nicht mehr weh, dafür dreht sich alles. Ach ja, nach vier Stunden *Saints Row 2* musste ich brechen. Ich weiß allerdings nicht, ob das am Lakohol oder an der Grafik lag ...

MITTWOCH, 21.X.2009 | 20: Uhr

Muahahaha. Ha. Hihaho! Prost, Jürgn! Cheers to the King! FUCKING!

DONNERSTAG, 22.1.2009 | 12:43 Uhr

Kopf. Aua. *Saints Row 2.* Auch aua. Zwar sind zwischendurch witzige Missionen dabei – ich darf die Polizei mit Flüssig-Kacke bespritzen (ein Bubentraum wird wahr!) –, allerdings ist das auf Dauer echt langweilig. Darauf trinke ich!

FREITAG, 23.1.2009 | 15:47 Uhr

Es scheint, als nehme der epische Kampf zwischen Blut und Alkohol in meinen Adern eine überraschende Wendung und ich nüchtere langsam aus. Blöd: *Saints Row 2* wird dadurch nicht besser, eher im Gegenteil. Darauf trinke ich!

GUTE ZEITEN



Wir jagen ganz Stilwater hoch. Wunderbar!

SCHLECHTE ZEITEN



Die Minispiele und Missionen langweilen auf Dauer.

>>„Oh, eine Sternschnuppe! Ich wünsche mir einen Helikopter ... Oh, wie schön, danke!"<<

Gleich zu Beginn gibt *Saints Row 2* Gas: Beim Ausbruch aus der städtischen Haftanstalt jagen wir mit dem MG einen Heli in die Luft.

MICHAEL GRILL



So witzig es auch sein mag, mit dem Raketenwerfer auf dem Highway um sich zu schießen, während aus den Boxen eine Mozart-Operette klingt, so spaßig es auch ist, mit dem Gülle-Tanker durch die Gegend zu spritzen, so abgedreht die Zwischensequenzen stellenweise auch daherkommen: Das alles täuscht leider nicht darüber hinweg, dass das Spiel drumherum einfach nach kurzer Zeit verdammt langweilig wird. Immer gleiche, anspruchslose Missionen, garniert mit einer Fahrzeugsteuerung from Hell und groben technischen Mängeln – so hat *Saints Row 2* gegen Herrn Bellic keine Chance. *GTA 4* zeigt einfach schonungslos, wie man es besser macht.

ALEXANDER FRANK



Es ist ziemlich unfair, wie Kollege Grill *Saints Row 2* mit *GTA 4* vergleicht. Genauso könnte seine Freundin Grills sexuelle Leistungen denen eines Vibrators gegenüberstellen. Ob für Michael dabei überhaupt ein „Befriedigend" herausspringen würde (die Note, die er dem Spiel vergeben hat), zweifele ich stark an, nach all dem, was sie mir neulich beim Frühstück im Bett erzählt hat. Ich fragte mich dann, was sie an Michi überhaupt findet ... aber was soll's? Es soll ja auch anspruchslose Menschen geben. Und genau für die ist *Saints Row 2* mit seiner recht flachen Handlung und der mäßig unterhaltsamen Geschichte eine Offenbarung. Wem's gefällt ...

allem die extrem arcadelastige Lenkung der Fahrzeuge. Völlig egal, ob Sie mit einem Sportwagen oder einem 20-Tonner durch die Gegend brettern – die Dinger fahren sich alle gleich. Auch die künstliche Intelligenz der Gegner ist quasi nicht vorhanden. Die Jungs stellen sich dem Spieler bei Schießereien todesmutig in den Weg. Da fällt es auch nicht weiter negativ auf, dass auch Sie nicht den Kopf einziehen dürfen – von einem Deckungssystem fehlt jede Spur.

LANGWEILIG!

Generell stoßen Sie bei der Vielzahl an unterschiedlichen Missionen nur in den seltensten Fällen auf echte Herausforderungen. Klar macht es Spaß, Häuser mit Exkrementen zu bespritzen, aber es ist halt nicht mehr als ein *Moorhuhn*-Minispiel, bei dem schnell die Luft raus ist. Selbiges gilt für die Maus-Massage-Schlägereien und die Rennen. Im kooperativen Mehrspielermodus fesselt das zwar etwas länger vor den Rechner, richtig überzeugen kann *Saints Row 2* aber auch hier nicht.

UNGESCHMINKT

Die Technik des Titels reißt nicht mehr viel raus. Eher im Gegenteil: Stilwater wirkt an vielen Ecken und Enden trostlos. Matschige Texturen, hölzerne Animationen und unspektakuläre Effekte tun ein Übriges. Umso erstaunlicher, dass selbst unser gut ausgestatteter Rechenknecht immer wieder in die Knie ging. Im Gegensatz zur Optik können sich Soundeffekte und die englische Sprachausgabe aber durchaus hören lassen.

Hier gibt's wenig zu meckern. Besonders die Auswahl der Musiktitel für die Vielzahl der Radiosender ist sehr gut und deckt von Hip-Hop über Evergreens und Metal bis hin zu Mozart viele Stilrichtungen ab. Unser Fazit: Der böse Humor und die abgedrehten Missionen sind klare Pluspunkte, die Actionfans eine Zeit lang beschäftigen. Sonst gibt es allerdings keinen Grund, *Saints Row 2* dem Rockstar-Werk vorzuziehen. Michael Grill

Info: www.saintsrow.com

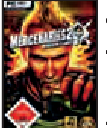
Vergleich



Grand Theft Auto 4 – Test in Ausgabe 2/09

PRO + CONTRA
- \+ Top-Inszenierung
- \+ Massenhaft Missionen
- \+ Grandiose Charaktere
- − Kein freies Speichern

93 % EINZELSPIELER




Mercenaries 2: World in Flames – Test in Ausgabe 11/08

PRO + CONTRA
- \+ Nonstop-Action
- \+ Zerstörbare Umgebung
- − Saublöde KI
- − Blöde Fahrzeugsteuerung





79 % EINZELSPIELER



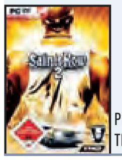

Saints Row 2

PRO + CONTRA
- \+ Rabenschwarzer Humor
- \+ Abgedrehte Missionen
- − Auf Dauer langweilig
- − Technische Mängel



68 % EINZELSPIELER

Saints Row 2




PREIS	€ 40,-
TERMIN	23. Januar 2009
GENRE	Action
ENTWICKLER	Volition
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

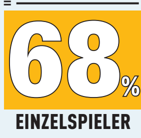
MINDESTENS
2,0 GHz Dual-Core-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon X13000, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus für 2 Spieler, Deathmatch/Team-Deathmatch für bis zu 12 Spieler

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	73%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Kaum spielerische Herausforderung	-10%
− Dämliche KI	- 8%
− Technische Mängel	- 7%
− Mieses Fahrverhalten	- 5%
− Kein freies Speichern	- 2%

BEFRIEDIGEND
Witzige Ideen, rabenschwarzer Humor – nur das Spiel drumherum wird schnell langweilig



68 % EINZELSPIELER

Als brennender Balrog pflügen wir durchs Auenland und prügeln Hunderte Hobbits aus der Umlaufbahn.

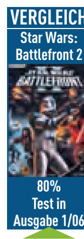
>>Schlimm: Auch der Stierkampf versinkt langsam im Dopingsumpf.<<

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Verbrenn dir nicht die Finger!

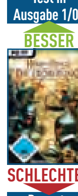
AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Star Wars: Battlefront 2



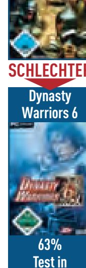
80%
Test in Ausgabe 1/06

BESSER



SCHLECHTER

Dynasty Warriors 6



63%
Test in Ausgabe 12/08

Bei *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* müssen nicht nur Tausende Gegner dran glauben, sondern auch die Angriffstaste.

Aufmerksame Leser, die unser Print-Kunstwerk monatlich mit dem Kauf großzügig subventionieren, haben in der letzten PC ACTION-Ausgabe bereits den umfangreichen Beta-Test zu *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* gelesen. Jetzt endlich bekamen wir die finale Verkaufsversion in die Finger und – wie überraschend! – es hat sich nicht mehr viel getan. Noch immer pflügen Sie als Magier, Schwertkämpfer, Späher oder Bogenschütze in der Verfolgersicht durch verschiedenste Schauplätze der Tolkien-Vorlage wie Minas Morgul, die Pelennor-Felder oder das Auenland. Noch immer handelt es sich dabei um eine hirnlose Massenklopperei, die eine ausgeprägte Grundkondition Ihres Klick-Fingers voraussetzt. Schön: Sie dürfen auch aufseiten der bösen Buben ran. Na, immerhin etwas.

EINHEITSBREI

Unterbrochen wird die meditativ-eintönige Prügelorgie nur durch einige wenige Spielabschnitte, in denen Sie als Heldeneinheit – sozusagen verstärkte Versionen der Standardklassen – durch die gegnerischen Reihen mähen. Der Balrog-Amoklauf im Auenland ist nach wie vor das Highlight von *Die Eroberung*: Hobbits aus der Atmosphäre bomben, das hat schon was. Die Mehrspielerschlachten mit Modi-Abwandlungen von „Team-Deathmatch" oder „Capture the Flag" machen etwas länger Spaß als die Solo-Maus-Massage, unterm Strich brauchen Sie aber auch hier nicht mehr als zwei Gehirnzellen (wobei eine davon schon fürs Atmen zuständig ist). Schade, da wäre echt mehr drin gewesen!

ANSICHTSSACHE

Die technische Seite bestätigt den durchwachsenen Eindruck, den der Titel macht: Durchschnitt mit wenigen Spitzen nach oben und unten. Die riesigen Schlachtfelder kommen teils trostlos daher, matschige Texturen und immergleiche Animationen nerven schon nach kurzer Zeit. Lediglich die Soundausgabe macht nichts falsch: Original-Synchronsprecher und der stimmige Soundtrack sorgen für so was wie Atmosphäre. Fazit: Wer *Der Herr der Ringe* und hirnlose Action mag, hat ein paar Stunden Spaß. Unterm Strich ist der Titel aber eine große Enttäuschung. Michael Grill

Info: www.hdr-conquest.de



Während ein verbündeter Troll auf den feindlichen Ent einprügelt, setzen wir Feuerpfeile ein.

MICHAEL GRILL

Ich bin eigentlich ziemlich leicht zufriedenzustellen: ein paar Explosionen, ein bisschen Blut, fette Waffen, vielleicht noch ein paar Brüste als Garnierung und gut is'. *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* ist aber selbst mir zu stupide – und das will was heißen. Alles in allem ist das Teil nicht mehr als ein schlechter *Dynasty Warriors*-Klon mit Tolkien-Lizenz, der Ihren Daumen zugrunde richtet. Lediglich im Mehrspielermodus kommt stellenweise so etwas wie Taktik auf, lange begeistern kann aber auch der nicht. Schade!



DHdR: Die Eroberung



PREIS € 50,-
TERMIN 15. Januar 2009

GENRE	Action
ENTWICKLER	Pandemic
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz Core Duo, 1 GB RAM, 6 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus für 1-4 Spieler, diverse Versus-Modi für bis zu 16 Spieler über LAN/Internet

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	74%
SOUND	83%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	71%



SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Eintöniges Spielprinzip	-10%
Kaum Herausforderung	- 7%
Ungenaue Steuerung	- 6%
Stupides Kampfsystem	- 5%
Schwache KI	- 4%
Kein freies Speichern	- 3%

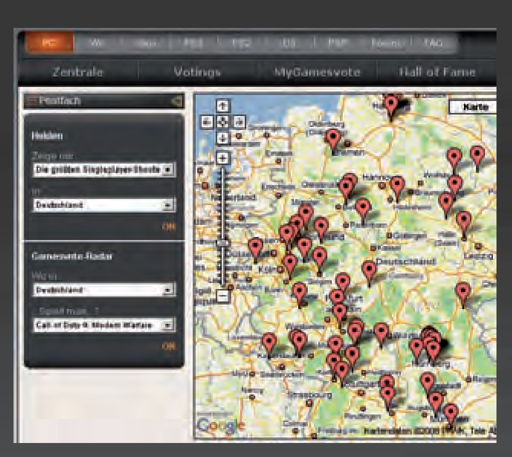
BEFRIEDIGEND
Hirnlose Massenprügelei ohne Anspruch, bei der nach kurzer Zeit die Luft raus ist

65%
EINZELSPIELER

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

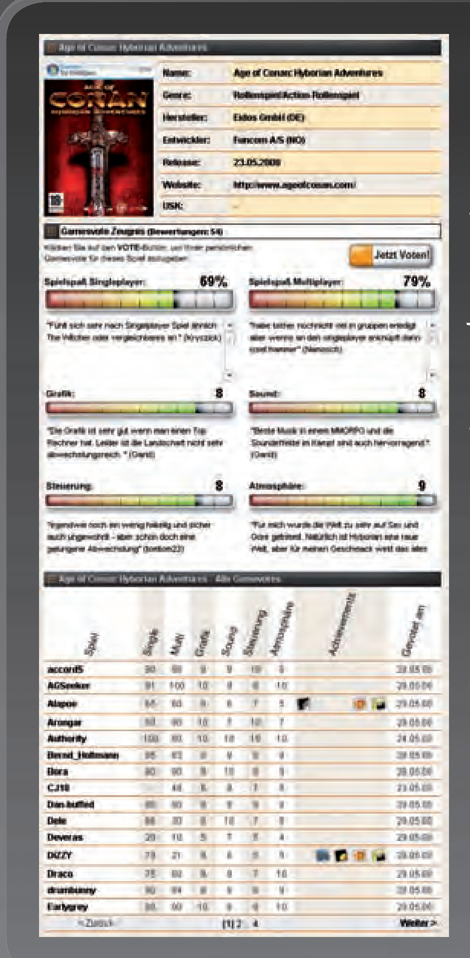
- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame



Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

Orks dürfen Sie nur im Mehrspielermodus lenken, die Kampagne dreht sich einzig um die Blood Ravens.

>>PC ACTION-Redakteure beim gemütlichen Schachabend.<<

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Waaaaaaaaaargh!



Volles Pfund aufs Maul! Glauben Sie uns, wenn Sie in *Dawn of War 2* Aliens vermöbeln, werden Sie genau das denken.

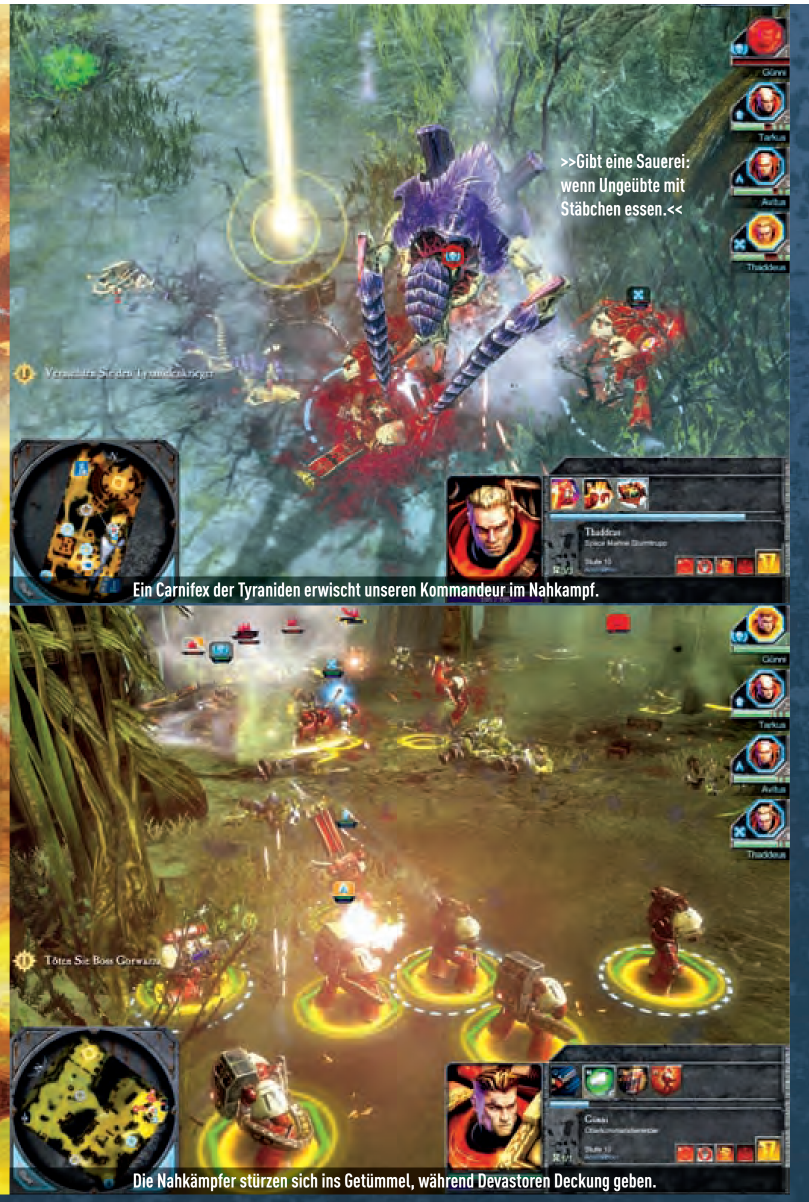
Muskulös, knallhart und immer einen derben Spruch auf den Lippen: Die Blood Ravens, Elite-Einheit der Space Marines, könnte man in etwa als die PC ACTION-Redakteure des *Warhammer 40.000*-Universums bezeichnen. Um sie dreht sich *Dawn of War 2*, das neueste Werk aus dem Hause Relic (*Company of Heroes*), das mal eben den Anspruch erhebt, das gesamte Genre auf eine neue Ebene zu hieven.

AUSGEMISTET

Mit dieser kessen Behauptung haben die Entwickler gar nicht so Unrecht. Denn *Dawn of War 2* macht einiges anders, einen Großteil davon sogar viel besser als die ewig gestrigen Genre-Kollegen, etwa die *Command & Conquer*-Serie. So wurde mal eben das einstmals ach so wichtige Element des Basisbaus komplett gekickt. Einfach so! Sie müssen nicht mehr Gebäude um Gebäude aufziehen, Wachtürmchen bauen oder sonstige Sandkasten-Kindereien abziehen, nein. Stattdessen steuern Sie vier Truppentypen über die glänzend aussehende Karte und kümmern sich einzig um das Wichtigste: Orks, Eldar und Tyraniden gleichermaßen in den Allerwertesten treten. Wenn Sie das *Warhammer*-Universum kennen, dann wissen Sie: Popos versohlen gehört hier zum Alltag. Sagen wir es lieber gleich: Eine gute Geschichte vermag Relic in *Dawn of War 2* nicht zu erzählen. Klar, es gibt nette Ansätze, aber als mitten im Krieg gegen die Orks eine Invasion insektenähnlicher Außerirdischer (die widerlich schuppigen Tyraniden) losbricht, können wir nur müde lächeln: Kennen wir schon. Macht aber nichts, denn das Spiel fesselt allein durch die Kampfmechanik.

FLOTTER VIERER

Die hat es in sich und stellt die eigentliche Neuerung des Strategie-Titels dar. Zu Beginn erstellen Sie sich einen eigenen Befehlshaber (in unserem Fall Günni, der sympathische Kettenschwert-Schwinger), erspielen sich in den ersten Missionen ein Gefolge und stürmen fortan mit einer Gruppe äußerst vielseitiger Kämpfer über das Schlachtfeld. So stellt das Devastoren-Team unter der Leitung von Anführer Avitus mit seinen schweren Boltern einen brutalen Kampftrupp dar, der zwar schwerfällig die Mündungen Richtung Gegner schwenkt, dann aber mit seinen Feuerstößen ganze Landstriche pulverisiert. Im Nahkampf sind Devastoren freilich Nieten. Anders dagegen Oberhaupt Cyrus, der eine Gruppe Aufklärer anführt. Sie können sich unsichtbar machen und eignen sich hervorragend zum Ausspähen und Sabotieren feindlicher Linien. Der vierte Chef-Schlächter im Bunde der Zerstörung ist Thaddeus, dessen Sturmtrupp mit Raketenrucksäcken ausge-



Ein Carnifex der Tyraniden erwischt unseren Kommandeur im Nahkampf.

Die Nahkämpfer stürzen sich ins Getümmel, während Devastoren Deckung geben.

stattet ist. Prima, um damit auf Opfern zu landen! Der Rest der Bande besteht aus Tarkus, dem Chef einer taktischen Marine-Einheit, und Davian Thule, einem mächtigen Cybot-Piloten. Welche der Einheiten Sie mit in den Kampf nehmen, ist Ihre Sache.

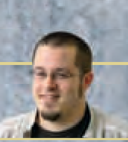
WAARGH? WOW!

Das Besondere an Ihren Kämpfern ist, dass die Krieger wie in einem Rollenspiel Erfahrung sammeln und damit bis zu 20 Stufen aufsteigen. Pro erfolgreichem Anstieg gibt es Punkte, die Sie in vier Kategorien (Ausdauer, Stärke, Reichweite und Wille) verprassen dürfen. Je mehr Punkte Sie in einen Zweig packen, desto mächtigere Spezialfähigkeiten schalten Sie frei. Devastoren lernen, wie sie ihre schweren Waffen ohne Aufbauzeit einsetzen, während Cyrus und seine Jungs nach einigen Verbesserungen unsichtbar Freunde wiederbeleben. Auch beim Pimp-my-Frontschwein herrscht wieder die totale Freiheit: Wenn Sie möchten, machen Sie aus Ihren Sturmtruppen furchterregende Nahkämpfer. Oder Sie bringen ihnen bei, schweres Geschütz zu benutzen. Da die 20 Stufen locker ausreichen, um mehr als eine Richtung bis zum Anschlag auszubauen, ergeben sich wunderbare Kombinationsmöglichkeiten. Es ist schlichtweg genial, mitanzusehen, wie aus dem eigenen Kämpfer ein dick gepanzerter, waffenstarrender Haudrauf wird. In den Missionen, die zwischen superspannend und schnarchlangweilig variieren, finden Sie außerdem immer wieder Rüstungen und Waffen, mit denen Sie Ihre Lieblinge zusätzlich ausrüsten. Bei der Jagd nach den besten Stücken kommt fast schon so etwas wie ein *World of Warcraft*-Gefühl auf. Denn all diese schönen Fundsachen bringen wichtige Boni auf Gesundheit oder andere Werte mit sich, die Sie im Kampf gegen die zahlenmäßig haushoch überlegenen Gegner unbedingt benötigen. Auch das Zusammenspiel der einzelnen Einheiten ist zwingend erforderlich, blindes Voranstürmen wie Kollege Brehme beim All-you-can-eat-Buffet beschert Ih-

PC ACTION-Testlogbuch
Warhammer 40K: Dawn of War 2

Als ich fast gestorben wäre: Ein neureicher Redakteur über die längste Wartezeit seines Lebens.

ROBERT HORN



MONTAG, 12.1.2009 14:15 Uhr
Morgens um 14:00 Uhr setzt mich mein Chauffeur am Verlagsgebäude ab. Ich will schnell Mails checken, bevor es mit dem Jet auf die Malediven geht. Im Postfach entdecke ich eine Nachricht von THQ: Wir bekommen bald eine fast fertige Version von *Dawn of War 2*! Ich storniere den Flug, auch wenn es wehtut. Prioritäten setzen!

DIENSTAG, 13.1.2009 23:30 Uhr
Seit einem Tag sitze ich nun schon auf meinem Sessel aus Grönlandwalkuh-Haut, trinke aus einer goldenen Kaffeetasse und studiere die 170-seitige Installationsanleitung für *Dawn of War 2*. Ah, da steht es: Wir brauchen einen Account von Microsoft. Der müsste jeden Moment eintreffen. Ich lasse eine Masseuse kommen, lehne mich zurück und warte.

MITTWOCH, 14.1.2009 18:30 Uhr
Ich warte.

FREITAG, 16.1.2009 22:00 Uhr
Ich warte. Der Champagner ist bald alle.

FREITAG, 16.1.2009 22:02 Uhr
Der Champagner ist alle. Verdammt.

MONTAG, 19.1.2009 16:45 Uhr
Ich lasse neues Gourmet-Sprudelwasser aus Neuseeland einfliegen. Jetzt reicht es, ich greife zum goldenen Telefon und rufe meinen guten Freund Bill Gates an. Der kann da sicher was machen. Wir spielen Golf zusammen, wissen Sie. Auf meinem Platz.

MONTAG, 19.1.2009 16:46 Uhr
Huch, verwählt! Eine piepsige Frauenstimme meldet sich mit „Bill Kaulitz, hallo?" Ich lege entsetzt auf.

MONTAG, 19.1.2009 23:55 Uhr
Nettes Telefonat gehabt. Bill verspricht, mir zu helfen – und tut es auch. Immerhin gehört mir ein Großteil seiner Firma. Der soll dankbar sein, der Sack.

DIENSTAG, 20.1.2009 9:30 Uhr
In der Zwischenzeit stürze ich mich in die Mehrspieler-Beta – und habe tonnenweise Spaß. Grandios, wie packend Entwickler Relic die Schlachten inszeniert! Während ich Kollegen reihenweise vom Bildschirm fege, stopfe ich Kaviar und Lachs in mich rein.

FREITAG, 23.1.2009 13:37 Uhr
Post von Bill: Per Eilkurier erreichen mich ein riesiges Fresspaket und einige Rohdiamanten als Entschuldigung für die Verspätung. Ich verschenke den Kram an die Kollegen und spiele lieber *Dawn of War 2*!

MITTWOCH, 28.1.2009 00:15 Uhr
Das Spiel ist genial! Kein nerviger Basis-Bau, dafür krachende Gefechte und geile Effekte, die mich Stunde um Stunde spielen lassen. Da man die Helden ähnlich wie in *World of Warcraft* hochlevelt, kämpfe ich mit fiesen Nebeneffekten: Ein sabbernder Wolfgang Fischer klebt nun schon seit zwei Tagen an meiner Schulter. Nicht einmal eilends eingeflogenes argentinisches Rindfleisch reißt ihn vom Bildschirm weg. Egal, ich lass ihn später einfach feuern und durch Bill ersetzen.

GUTE ZEITEN



Missionen, die die Geschichte vorantreiben, bringen ordentlich Stimmung in das Taktikspektakel.

SCHLECHTE ZEITEN


Nebenaufträge dagegen zerren an den Nerven: Immer wieder machen Sie das Gleiche.

So spielt sich Dawn of War 2

Eine Note gibt's noch nicht, dafür zeigen wir Ihnen die wichtigsten Elemente des Einzel- und Mehrspielerteils:



EINZELSPIELER

BOSSE HAUEN

Immer wieder treffen die Blood Ravens auf extrastarke Gegner, die fiese Spezialattacken einsetzen. Diese Bosskämpfe fordern Taktiker, wiederholen sich aber zu oft. Alle paar Missionen müssen Sie so einen Obermotz verhauen. Mehr Abwechslung wäre super!

LEVELN

Während der Kämpfe finden Sie Waffen und Rüstungen, erhalten Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf. Zwischen den Aufträgen dürfen Sie das Beutegut dann an Ihre Mannen verteilen und deren Fähigkeiten ausbauen. Suchtgefahr wie bei *World of Warcraft*, Vorsicht!

TAKTIEREN

Da es in *Dawn of War 2* nicht um riesige Heere geht, steht Taktik im Vordergrund. Nur wenn Sie Ihre Kämpfer richtig einsetzen, tragen Sie den Sieg davon. Da Sie jeden Truppentyp individuell trainieren, stehen Ihnen unzählige Vorgehensweisen zur Verfügung.



MEHRSPIELER

BASIS AUSBAUEN

Die einzige Chance, wenigstens ein bisschen an der eigenen Basis herumzuschrauben, gibt es nur in Mehrspieler-Kämpfen. Hier bauen Sie Ihr Hauptgebäude in drei Stufen aus. Das kostet ordentlich Ressourcen, bringt dann aber auch die dicksten Einheiten aufs Feld.

BALLERN

Die Kämpfe in *Dawn of War 2* laufen auch im Mehrspielerteil etwas anders als gewohnt ab. Sie bauen wenige Einheiten, die Sie dann aber mit allerlei Zusatz-Schnickschnack aufrüsten. Schlüsselfigur des Gemetzels ist Ihr Kommandeur, der mächtigste Kämpfer auf dem Feld.

PUNKTE EINNEHMEN

Der Kampf um die wichtigen Ressourcenpunkte steht im Zentrum der Internet-Schlachten. Deshalb entbrennen um diese Stellen heftige Scharmützel. Gerade der Computergegner versteht es, Ihnen immer wieder hinterrücks das Leben schwer zu machen.

nen höchstens den Bildschirmtod. Je besser Sie Ihre Mannen kennen, desto einfacher ist der Sieg. Denn nur wenn Sie alle Fähigkeiten im richtigen Moment einsetzen, funktioniert Ihre kleine Armee wie ein Uhrwerk. Die schweren Devastoren decken etwa den Feind aus der Ferne ein, während Aufklärer mit der Fähigkeit „Unterdrücken" anrückende Gegner verlangsamen. Gleichzeitig stürmt Ihr Kommandeur im Nahkampf voran und heilt dabei Kollegen. Mittendrin zieht der taktische Trupp mit „Spott" die Aufmerksamkeit auf sich. Klingt kompliziert, geht aber nach kurzer Eingewöhnung spielend von der Hand, zumal alle wichtigen Fähigkeiten mit Tastaturkürzeln versehen sind. Besonders bei den häufig auftretenden Boss-Kämpfen benötigen Sie dieses Zusammenspiel, da der Gegner meist selbst mit einer gewieften Taktik aufwartet. Die Konzentration auf wenige Einheiten hat aber auch Nachteile: Denn außer den Blood Ravens dürfen Sie keine weiteren Einheiten steuern; andere Völker gibt es nur im Mehrspielermodus. Auch Fahrzeuge bekommen Sie, mit Ausnahme des Cybot-Kampfläufers Davian Thule, nur auf der Gegenseite zu Gesicht. Obwohl die Kampagne zufriedenstellend umfangreich ist: Ein wenig mehr Abwechslung – gerade nach längerer Spielzeit – hätten wir uns gewünscht.

FLOTTER VIERER

Die eben erwähnten Bossgegner stellen einen von drei Missionstypen dar, mit denen Sie es in *Dawn of War 2* zu tun bekommen. Sie tauchen immer wieder in der nicht-linearen Kampagne auf, motivieren am Anfang und ärgern später umso mehr. Denn immer wieder bereisen Sie bereits erforschte Karten, nur um in einer Ecke den Obermotz über den Haufen zu schießen. Ähnliches gilt für Verteidigungsaufträge, bei denen Sie eingenommene Gebäude gegen vier anstürmende Gegnerwellen verteidigen müssen. Einzig die reinen Handlungsmissionen motivieren durchgehend und treiben die seichte Geschichte voran. Hier wollen die Entwickler aber noch feilen und liefern pünktlich zur Veröffentlichung einen Patch nach, der einiges an der langweiligen Missionsstuktur ändern soll. Dieser Flicken ist übrigens auch der Grund, warum wir keine Wertung zücken: Der Patch soll die gesamte Missionsstruktur straffen, eine bessere Auswahl an erbeutbaren



Während einer Verteidigungsmission halten Selbstschussanlagen die Feindhorden auf.

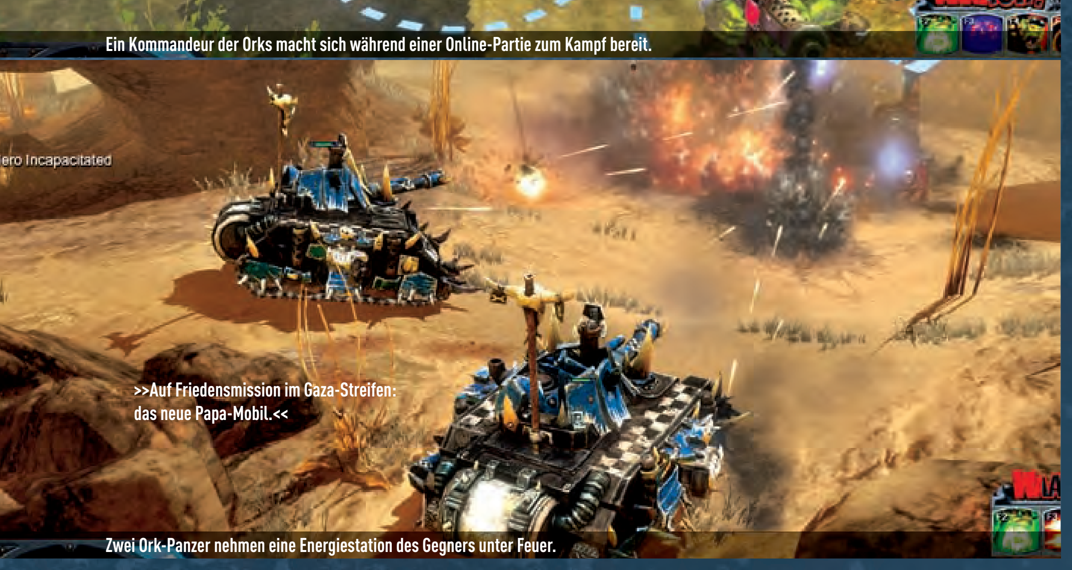
>>Extrem energieeffizient: Erdgeschoss-Fahrstuhl.<<

Der Devastoren-Trupp nimmt die Tyraniden aus sicherer Entfernung unter Beschuss. Vorne wüten Nahkämpfer.





Ein Kommandeur der Orks macht sich während einer Online-Partie zum Kampf bereit.



>>Auf Friedensmission im Gaza-Streifen: das neue Papa-Mobil.<<

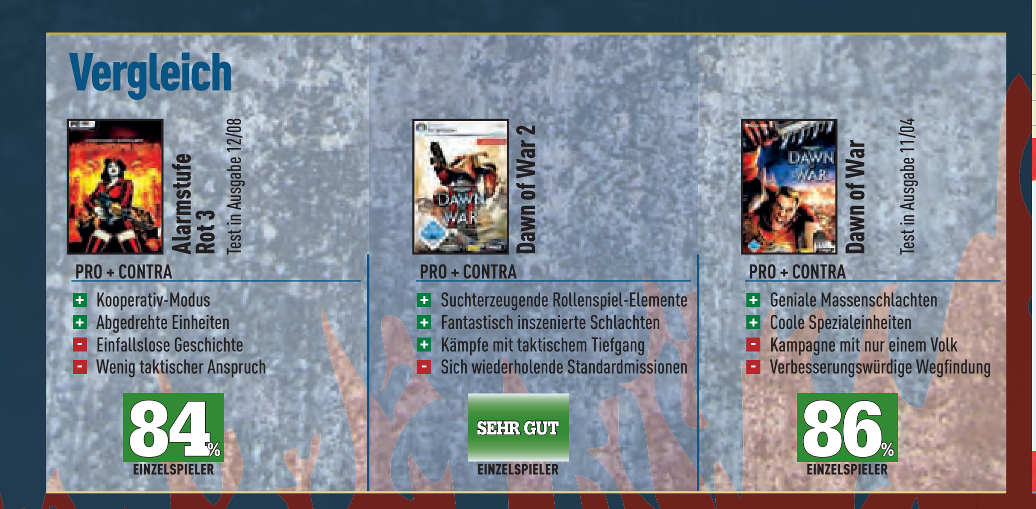
Zwei Ork-Panzer nehmen eine Energiestation des Gegners unter Feuer.

Gegenständen liefern und weniger Nebenmissionen bieten. Zu viele Änderungen für eine finale Note, finden wir. Außerdem nutzt Relic die momentan laufende Mehrspieler-Betaphase, um das Kräfteverhältnis der Einheiten in der Online-Hatz anzupassen.

VÖLKERSCHLACHT

Anders als in der Einzelspielerkampagne stehen Ihnen online vier Völker, nämlich Menschen, Orks, Eldar und Tyranide, zur Auswahl, jeweils mit drei eigenen Helden und unterschiedlicher Spielweise. Auch hier wurde der Basisbau gekippt, im Mittelpunkt steht die Jagd nach Energieknoten und Ressourcenpunkten. Einzig ein Hauptgebäude zur Einheitenproduktion steht zur Verfügung, das Sie in drei Schritten aufrüsten, um so am Ende die dicksten Kämpfer auf Ihre Gegner loszulassen. Je nach gewähltem Kommandeur ergeben sich angenehm unterschiedliche Spielweisen. Dabei gilt dasselbe wie im Einzelspielermodus: Sie müssen die Fähigkeiten jedes einzelnen Soldaten kennen, um den Gegner kräftig in den Staub zu drücken. Wer blind auf Masse setzt, wird selbst vom schwächlichsten Computergegner (oder von unserer Strategieniete Michael Grill) niedergemacht. Da die Entwickler auch hier noch bis zur letzten Minute Hand anlegen, vergeben wir ebenfalls keine Wertung. Zuletzt noch eine Randnotiz für Sicherheitsfanatiker und Überwachungsparanoide: Um *Dawn of War 2* zu spielen, benötigen Sie zwingend die Online-Plattform Steam. Auch eine Games-for-Windows-Live-Mitgliedschaft wird Ihnen abverlangt. Das stört Sie sowieso nicht? Wunderbar, denn diese Echtzeitstrategie-Perle sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. Robert Horn

Info: www.dawnofwar2.com



Vergleich

Alarmstufe Rot 3 – Test in Ausgabe 12/08

PRO + CONTRA
- + Kooperativ-Modus
- + Abgedrehte Einheiten
- – Einfallslose Geschichte
- – Wenig taktischer Anspruch

84% EINZELSPIELER

Dawn of War 2

PRO + CONTRA
- + Suchterzeugende Rollenspiel-Elemente
- + Fantastisch inszenierte Schlachten
- + Kämpfe mit taktischem Tiefgang
- – Sich wiederholende Standardmissionen

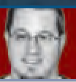
SEHR GUT EINZELSPIELER

Dawn of War – Test in Ausgabe 11/04

PRO + CONTRA
- + Geniale Massenschlachten
- + Coole Spezialeinheiten
- – Kampagne mit nur einem Volk
- – Verbesserungswürdige Wegfindung

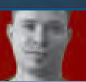
86% EINZELSPIELER

ROBERT HORN



Kettenschwerter sind eine grandiose Erfindung. Nur wegen diesem satten Wrrrrrsprrrotz-Geräusch schicke ich meinen Kommandeur Günni immer wieder mitten unter die Feinde und sehe zu, wie der Gute gnadenlos wütet. Die neuen Ansätze von Relic haben mich begeistert, denn auf Basisbau kann ich wirklich verzichten. Einzig bei den immer wiederkehrenden, gleichen Missionen verschenkt *Dawn of War 2* Potenzial. Unnötig, denn ansonsten ist der Titel für mich eine actionreiche, grandios inszenierte Offenbarung, die stundenlang im Einzelspieler- und monatelang im Mehrspielermodus fesselt. Sie sind anderer Meinung? ... Wrrrrrsprrrotz!

FELIX SCHÜTZ



Als ich meinen ersten Trupp herrlich grunzender, sabbernder Orks über das Schlachtfeld lenkte, dachte ich unweigerlich an meine Kollegen. Dann bemerkte ich, wie clever und intelligent sich die Einheiten verhalten, und schon hinkte der Vergleich wieder. *Dawn of War 2* ist ein Hammer für Taktiker, aber nicht zwangsläufig einer für Freunde klassischer Echtzeit-Strategie. Wenig Einheiten, kein Basisbau, dafür mehr Truppenpflege und Rollenspiel-Elemente – das gefällt vielleicht nicht jedem, doch ich find's geil. Endlich mal etwas anderes als der Genre-Einheitsbrei! Zumindest bis *Starcraft 2: Wings of Liberty* auf meiner Platte landet, ist *Dawn of War 2* daher für mich die erste Wahl.

Dawn of War 2

PREIS	Ca. € 48,-
TERMIN	16. Februar 2009
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Relic
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	16
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
3,2 GHz, 1GB RAM, 5,5 GB HD, Geforce 6600 GT/Ati X1600 oder besser, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In der laufenden Beta gibt es zwei Spielmodi für bis zu sechs Spieler.

GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	92%

TENDENZ
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Krachende Echtzeit-Taktik mit suchterzeugenden Rollenspiel-Elementen



Bei massiven Panzerschlachten wirken die Luftangriffe der Amerikaner Wunder – und zaubern klasse Explosionen herbei.

>>Neulich beim Aufklärungsflug: „Also es gibt da die Bienchen und die Blümchen ...“<<

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Kalte Kriegsverletzung

Ein Jahr nach unserem Beta-Test erscheint die finale Version des heißen Kalten Krieges – reicht sie an den Vorgänger heran?

Codename: Panzers – Cold War geht weg vom Zweiter-Weltkrieg-Spektakel der beiden hochgelobten ersten Teile und präsentiert ein fiktives und innovatives Kalter-Krieg-Szenario: 1949 stoßen über Berlin ein Luftbrücken-Frachtflugzeug der Amerikaner und ein sowjetischer Jäger zusammen. Der Vorfall reicht den Russen, um ihre Panzer loszuschicken und damit der westlichen Welt den Krieg zu erklären.

ALTES SCHÄTZCHEN

Am bewährten Spielprinzip hat Entwickler InnoGlow nur behutsam geschraubt. Aber zum Glück mehr als Komiker Otto in den letzten 20 Jahren an seinen Witzen. Sie hetzen Panzerverbände und Infanterietrupps vorwärts, um Flaggen einzunehmen. Durch diesen Landbesitz und gelungene Aktionen sacken Sie Prestige-Punkte ein, die Sie in neue Einheiten oder Spezialaktionen investieren. Das geht aber nur, solange Sie auch Sondergebäude mit Ihren Truppen besetzt halten. Verstärkung per Hubschrauber rückt zum Beispiel nur an, wenn Sie einen Heli-Landeplatz oder eine Funkstation besitzen. Und gänzlich eigenproduzierte Fahrzeuge verlangen schon nach einer Fabrik. All diese Standorte sind aber fest auf den detailliert gestalteten Stadt- und Landkarten eingebaut. Selber errichten Sie keine Gebäude.

NEUE FLAMME

Richtig Pep in die Geschichte bringen aber die Aufwertungen für Ihre Einheiten. So statten Sie Panzer mit Flammenwerfern oder Tarnnetzen aus und drücken Ihren Fußsoldaten Raketenwerfer oder Scharfschützengewehre in die Hand. Cool: Die Fahrzeug-Boni verteilen Sie nicht nur am Anfang einer Partie, sondern können sie auch während des Kampfes austauschen. Das macht das betroffene Vehikel zwar kurzzeitig unbeweglich, sorgt aber für viel flexiblere Kämpfe. Der Feind rückt mit Infanterie an? Dann sattelt Ihr Panzerverband flugs auf Feuerattacke um. Ihre Artillerie findet durch den Nebel des Krieges keine Ziele? Dann pappen Sie auf die Begleitfahrzeuge halt eine Radarstation. Als wichtigste Verbesserung erweist sich aber der Reparaturaufsatz für die Truppentransporter. Wer zwei dieser Fahrzeuge in seinem Panzer-Pulk mitführt, braucht praktisch keine Feinde zu fürchten, da angeschlagene Kollegen direkt repariert werden.

LEICHTES MÄDCHEN

Da wären wir auch schon beim großen Minuspunkt von *Codename: Panzers – Cold War*. Der Titel ist selbst für geistig behinderte Sonderschülerinnen zu einfach. Wer oben genannten Kniff anwendet, erledigt neunzig Prozent der Missionen ohne Probleme. Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe „Ultra“ verlieren Sie nur selten eine Partie – und dann auch nur durch Unachtsamkeit. Die taktische Tiefe, das Austarieren der einzelnen Stärken und Schwächen der Einheiten, das Ausnutzen von Gelände-Unebenheiten und Häuserschluchten – all diese Dinge, die Kenner am ersten und zweiten Teil schätzten, sind zwar noch möglich, aber nicht wirklich nötig. Natürlich können Sie immer noch mit einem getarnten Scharfschützen die feindlichen Stellungen ausspähen und dann die Artillerie den Rest machen lassen. In *Cold War* aber erliegen Sie zu oft der Versuchung, einfach mit einem Panzerverband vorzupreschen und den Feind zu überrollen. Nicht nur, weil das einfacher ist und genauso gut funktioniert. Sondern auch, weil es spektakulärer aussieht und mehr Action bietet.

ATTRAKTIVE SCHNALLE

Codename: Panzers – Cold War setzt auf eine weiterentwickelte Version der Gepard-Engine.



Aufbauten wie Extra-Raketenwerfer verleihen den Einheiten Flexibilität.

Die Gepard-3-Engine verschafft *Cold War* tolle Wettereffekte.

>>Bringt Pech: schwarzer Krater von links.<<

Das Deckungssystem überzeugt weniger als bei Genre-Kollegen. Die Sanitäter finden dennoch Schutz.

Gepard 3 hat aber nicht mehr viel mit dem Grafikgerüst von *Phase One* und *Phase Two* zu tun. Das hat Vor- und Nachteile. Das neue *Panzers*-Spiel sieht besser aus, bietet tolle Explosionen und Raucheffekte – auch wenn Sie manchmal durch all den Qualm die eigenen Einheiten schlechter sehen können als die Theke in einer Raucherkneipe. Zudem fallen die Physik-Zerstörungen, eine Spezialität der Serie, in *Cold War* noch beeindruckender aus als in den Vorgängern. Da stürzt zum Beispiel ein Hubschrauber ab und reißt einen ganzen Häuserzug mit. Oder Ihr Luftangriff hinterlässt von der Berliner Innenstadt nur einen mickrigen Haufen Trümmer. Auch die Einheitenmodelle sind in liebevoller Kleinarbeit ins Spiel eingebettet. Wenn Sie der Artillerie Tarnnetze spendieren, sehen Sie diese kurz darauf über den Stahlpanzer des Gefährts gespannt. So spielt *Codename: Panzers – Cold War* in der Grafik-Oberliga des Echtzeit-Strategie-Genres mit, auch wenn es beeindruckenden Perlen wie *World in Conflict* nicht ganz das Wasser reichen kann. All die Optik-Blenderei sorgt allerdings dafür, dass das Spiel mehr Rechenkraft frisst als Kollege Brehme fettige Cheeseburger. Selbst auf den Mörder-Maschinen unserer Hardware-Spezialisten konnten wir selten mehr als 25 Bilder pro Sekunde herausschlagen. In den großen Schlachten der letzten Einzelspieler-Mission brach die Leistung sogar so weit ein, dass die Ruckler den Spielfluss störten. Komplett unspielbar wird *Cold War* durch den Hunger auf Hardware aber nicht. Die Entwickler haben dieses Problem über die Zoomstufe gelöst. Wirklich weit hinaus zoomen Sie nämlich nicht. Dies würde das Spiel extrem verlangsamen. Dafür dürfen Sie sehr nah an Ihre Untergebenen heran. Das sorgt zwar für ein Mittendrin-Gefühl, zerrt aber an den Nerven, da Sie oft die Übersicht verlieren oder die Reichweite einzelner Einheiten nicht einschätzen können.

SCHNELLE NETT-GESCHICHTE

Inhaltlich gestaltet sich *Cold War* nicht ganz so mitreißend wie seine Vorgänger. Das liegt zum einen daran, dass die fiktive Geschichte automatisch nicht so emotional angegangen wird wie die aufgeladene Weltkriegs-Thematik. Zum anderen fehlen während der Missionen Hinweise auf die durchaus präsenten Story-Fortschritte. Wichtige Mitteilungen Ihrer Untergebenen, die auf veränderte Umstände wie eintreffende Verstärkungen hinweisen, werden nämlich nur in kleinen Textfenstern am linken Bildschirmrand angezeigt. Gleichzeitig spielt das Programm in der oberen rechten Ecke der Benutzeroberfläche zwar ein Video ab, das die Vorgänge zeigt. In der Bombast-Gestaltung der Gefechte übersieht der Spieler diese Hinweise aber schnell. Eine kurze Spielpause, in der der Kartenausschnitt auf die

Testlogbuch
Cold War

Gegen den Kommunismus gekämpft – und verloren!


CHRISTIAN SCHLÜTTER

DIENSTAG, 13.1.2009 | 12:30 Uhr
Da komme ich nichts ahnend schon früh am Mittag zur Arbeit und auf meinem Tisch liegt dieses Mammut-Testmuster. Gestresst von dem Anblick, lasse ich mich erst einmal von der neuen Redaktions-Masseuse ordentlich durchkneten.

DIENSTAG, 13.1.2009 | 14:30 Uhr
Nachdem sich herausgestellt hat, dass die Redaktions-Masseuse eigentlich Ex-Kollege Ahmet ist (von wegen „ich suche nach neuen Herausforderungen". Bäh!) und der mich zwei Stunden mit seinen riesigen Pranken beackert hat, schaue ich mir erst mal den Beta-Test an, den wir vor einem Jahr zu *Codename: Panzers –Cold War* gemacht haben.

DIENSTAG, 13.1.2009 | 16:30 Uhr
Ich bin mit der Lektüre des Beta-Tests fertig. (Nicht lachen: Zwei Stunden für vier Seiten – das ist ziemlich schnell mit einem IQ von 75!). Seltsam! Ein Spiel, in dem die Sowjets über den Westen herfallen und im PCA-Test findet sich kein Slawen-Witz? Kein Wunder: Den Text hat seinerzeit unser russischer Exil-Wodkavernichter Alexander Frank geschrieben. Ich nehme mir vor, in meinen Test so viele Slawen-Witze wie möglich einzubauen, um diese Ungerechtigkeit wieder gutzumachen.

MONTAG, 19.1.2009 13:46 Uhr
Ich bin durch! Feines Spiel. Viele Explosionen, actionreiches Gameplay, Intelligenz nur bedingt notwendig (Sie erinnern sich an die Zahl 75?). Jetzt geht es an den Artikel. Am Ende des Tages ist auch der geschafft und beinhaltet ganze 216 Slawen-Witze! Ich bin stolz auf mich, speichere das Dokument und gehe nach Hause in meine Anstalt.

DIENSTAG, 20.1.2009 | 12:31 Uhr
Nach einer schlaflosen Nacht komme ich zu dem Schluss, dass *Codename: Panzers – Cold War* stellenweise zu einfach und zu wenig mitreißend war. Ich öffne den Artikel, um die Wertung zu korrigieren, und stelle fest, dass jemand alle meine Slawen-Witze durch unlustige Sätze ausgetauscht hat. Am Ende des Dokuments ist in Russischrot eine Notiz eingefügt: „Versuch das nicht noch mal! Sonst kommt mein Bruder Boris vorbei und bricht dir alle Knochen – gezeichnet: Genosse Alexander Frank." Ich habe Angst!


GUTE ZEITEN

Die hitzigen Gefechte lassen den Bildschirm beben.

SCHLECHTE ZEITEN

Wichtige Ereignisse übersehen Sie oft.



Gerade Missionen mit bekannten Lokalitäten wie hier Helgoland fesseln deutsche Spieler an den Monitor.

entsprechende Einheit zentriert wird, wäre besser gewesen. Eine Sprachausgabe für die Heldeneinheiten innerhalb der Missionen natürlich noch besser. Denn wie schon in den Vorgängern treiben auch in *Cold War* einige Hauptakteure die Story voran. Sprechen tun diese aber nur in den Zwischensequenzen. Nettes Detail für Fans der Serie: Auch im Kalten Krieg sind wieder die alten Haudegen am Start. Kirkland kämpft nun Seite an Seite mit dem früheren Reichswehr-Angehörigen Gröbel gegen das anrückende Russen-Heer. Das sorgt für Atmosphäre. Zwar bietet der dritte *Panzers*-Teil keine russische Kampagne, im Laufe der vier Akte ergeben sich aber interessante Wendungen, durch die Sie schließlich doch in die Stiefel eines russischen Befehlshabers schlüpfen. Ein feiner Kniff, der verhindert, dass der Geschichte die Luft ausgeht wie Ottfried Fischer nach der zweiten Treppenstufe.

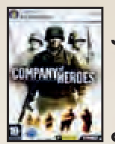
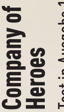
AUFGEMOTZTE KISTE

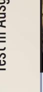
Nachdem der frühere Publisher 10tacle pleite ging, hatte Atari das Projekt *Codename: Panzers – Cold War* übernommen. Spendabel wie der werte Krösus persönlich, gewährten die neuen Machthaber den Programmierern mehr als ein halbes Jahr zusätzliche Entwicklungszeit, um aus dem Spiel ein wirklich rundes Produkt zu machen. Im Vergleich zu der Version, die sich Mitte letzten Jahres unserem Beta-Test stellte, fällt daher auf: *Cold War* läuft weitaus stabiler, wirkt mehr wie aus einem Guss. InnoGlow hat außerdem an den Wegfindungsroutinen gearbeitet. Es kommt jetzt nur noch sehr selten vor, dass Panzer an Gebäuden oder Engpässen festhängen. Auch weite Wege schaffen Ihre Verbände ohne großartige Hilfe. Zudem wurde die Einheiten-Balance stark verbessert. Waren damals die sowjetischen Raketenwerfer noch ein ultimativer Rückzugsgrund, schalten ein paar schnelle, leichte Panzer die Stahlungetüme jetzt fix aus. Diese Verbesserung fällt aber, bedingt durch den zu leichten Einzelspieler-Part, nur im Mehrspieler-Modus auf. Der ist im Übrigen solide geraten, bringt aber keine großen Neuerungen. Auf Stadt- und Landkarten, die in der Größe variieren, bekriegen sich bis zu acht Spieler per Netzwerk oder Internet. Bei „Domination" geht es um Prestige-Punkte, bei „Team-Deathmatch" um die Auslöschung des Gegners. Zusammen mit Kollegen dürfen Sie außerdem in vier mitgelieferten Multiplayer-Missionen Aufgaben erfüllen, während die künstliche Intelligenz sich Ihnen in den Weg stellt. Einen überaus nervigen Schnitzer im Spieldesign haben die Entwickler allerdings nicht behoben: Noch immer lässt sich jeder Einheit nur eine Schnelltaste zuweisen. Mehrfachgruppierungen, in anderen Titeln so normal wie goldene Pinkelbecken in der PC ACTION-Redaktion, sind weiterhin nicht möglich.

Christian Schlütter

Info: www.atari.de

Vergleich



Company of Heroes – Test in Ausgabe 11/06

PRO + CONTRA
- + Tolle Inszenierung
- + Actionreiche Kämpfe
- + Mittendrin-Gefühl
- – Nur eine Kampagne

90% EINZELSPIELER

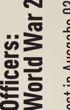


Codename: Panzers Cold War

PRO + CONTRA
- + Frisches Setting
- + Viele Spezialfähigkeiten
- – Leistungseinbrüche
- – Zu einfache Misionen


84% EINZELSPIELER

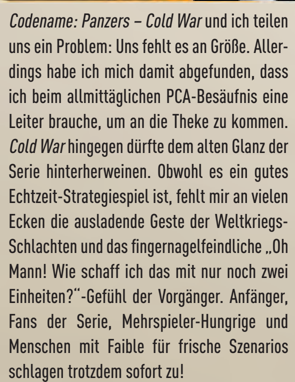




Officers: World War 2 – Test in Ausgabe 03/09


PRO + CONTRA
- + Riesige Karten
- + Massig Nebenmissionen
- – Veraltete Grafik
- – Schlechte KI


69% EINZELSPIELER



CHRISTIAN SCHLÜTTER

Codename: Panzers – Cold War und ich teilen uns ein Problem: Uns fehlt es an Größe. Allerdings habe ich mich damit abgefunden, dass ich beim allmittäglichen PCA-Besäufnis eine Leiter brauche, um an die Theke zu kommen. *Cold War* hingegen dürfte dem alten Glanz der Serie hinterherweinen. Obwohl es ein gutes Echtzeit-Strategiespiel ist, fehlt mir an vielen Ecken die ausladende Geste der Weltkriegs-Schlachten und das fingernagelfeindliche „Oh Mann! Wie schaff ich das mit nur noch zwei Einheiten?"-Gefühl der Vorgänger. Anfänger, Fans der Serie, Mehrspieler-Hungrige und Menschen mit Faible für frische Szenarios schlagen trotzdem sofort zu!



ALEXANDER FRANK

Bei unserem Beta-Test in der Ausgabe 5/2008 schrieb ich, dass *Cold War* zwar ein gutes Spiel ist, aber keinen mehr vom Hocker haut. Außer meinen seeeehr kleinwüchsigen Kollegen Schlütter, der sofort umfällt, wenn man ihm die Spiel-DVD zuwirft – weil sie auf ihn wie eine Abrissbirne wirkt. Wie dem auch sei, die schnellen, actiongeladenen Gefechte kommen bei mir gut an. Außerdem (ganz wichtig!) unterstützt der Titel zwei Monitore. So kann ich sehr tief in das Spielgeschehen eintauchen, ohne dass mich mein zweiter Bildschirm stets mit Filmen über Frauen mit großen Brüsten ablenkt. Nur der zu einfache Schwierigkeitsgrad ist mir ein Dorn und dem Herrn Schlütter ein Brett im Auge.

Codename: Panzers Cold War




PREIS € 50,-
TERMIN 26. Februar 2009

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	InnoGlow
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 1 GB (2GB bei Windows Vista), Radeon X800/ Geforce 6800, 5 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Domination und Team-Match für bis zu acht Spieler. 14 Karten werden mitgeliefert.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	87%
SOUND	79%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Zu leichte Missionen	- 8%
– Starke Leistungseinbrüche	- 3%
– Wenig taktisches Denken nötig	- 2%
– Relevante Ereignisse gehen während der Mission oft unter.	- 2%
– Mehrfachgruppierung fehlt	- 1%
	=

SEHR GUT
Actionreiche Panzerschlachten mit frischem Setting, aber technischen Mängeln


84% EINZELSPIELER



Nervig: Keine der drei umstehenden Präfekturen löscht den Brand.

Im Laufe des Spiels schalten Sie immer mehr Extras für Ihr Forum frei.

GRAND AGES: ROME

Sehr erbaulich

VERGLEICH



Unter neuem Namen reift Haemimonts Antike-Getüftel-Serie endlich zu einem ernst zu nehmenden *Caesar*-Konkurrenten heran.

In *Grand Ages: Rome*, dem Nachfolger von *Imperium Romanum* (PCA-Wertung: 75) bauen Sie wieder Aquädukte, Arenen und Villen, befriedigen Ihre Untertanen mit Nahrung, Gütern, Religion und Unterhaltung, um Ruhm und Reichtum anzuhäufen – und das alles in einer sehr ansehnlichen Grafik.

SÜSSE RACHE

Die Geschichte startet nach der Machtergreifung und der späteren Vertreibung des Diktators Sulla. Ihre Familie (es stehen fünf Sippen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen zur Auswahl) wurde während dieser stürmischen Zeit aus Rom vertrieben. Jetzt verhelfen Sie als Jungaristokrat Ihrer Familie wieder zu alter Größe. Diese Charakter-Story motiviert mehr als das simple „Beherrsche Rom"-Szenario der Vorgänger und wird durch den Rollenspiel-Aspekt unterstützt. Nach jeder bestandenen Mission verteilen Sie Fähigkeitenpunkte und erwerben persönliche Landgüter. Beides verschafft Ihnen Boni in den nächsten Aufträgen. Diese dürfen Sie auf einer Europa-Karte übrigens frei auswählen. Entscheidend dabei ist, welchem Auftraggeber Sie folgen. Denn so verschaffen Sie sich nach und nach die Gunst eines Mäzens, der Ihre politische Karriere fördert. Wer während der Missionen außerdem die optionalen Aufgaben erfüllen will, bekommt mit *Grand Ages: Rome* ordentliches Spielefutter, das lange unterhält.

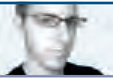
ALTE LIEBE MÜHE

Leider krankt der Titel an Altlasten der Serie. Immer noch treten in den Missionen zu viele Leerlaufphasen auf und der Militärteil wurde nur notdürftig mit Trainingsmöglichkeiten und Spezialaktionen aufgepeppt. Die Kämpfe zwischen Legionären und Barbaren bleiben ein anspruchsloses Gewusel und die Art, wie Präfekturen Brände löschen, wirkt arg willkürlich. Christian Schlütter

Info: www.imperium-game.com/de



Sobald ein Kampf entbrennt, wuseln Ihre Mannen wild durcheinander. Einfluss nehmen Sie dann nicht mehr. Taktik sieht anders aus.



CHRISTIAN SCHLÜTTER

Mein Satz für die Werbung vorweg: *Grand Ages: Rome* ist das beste Antike-Aufbauspiel der letzten Zeit! Leider bedeutet das nicht viel, weil die Auswahl an solchen Spielen im Moment nicht sonderlich groß ist. An das mit Lob überschüttete Vorbild *Caesar 4* kommt *Grand Ages: Rome* nicht heran. Aber der Abstand ist knapper als bei *Imperium Romanum*. Der Rollenspiel-Teil bringt Abwechslung und Wiederspielbarkeit und die Geschichte um eine vertriebene Adelsfamilie motiviert erstaunlich: als junger Aristokrat den Weg an die politische Spitze zu finden – und sei es auch nur dem gedemütigten Vater zu Ehren. Deshalb ist es umso trauriger, dass *Grand Ages: Rome* an einigen entscheidenden Stellen patzt.



Grand Ages: Rome





PREIS	€ 40,-
TERMIN	26. Februar 2009
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Haemimont Games
VERTRIEB	Kalypso Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte, 1 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gegen menschliche Mitspieler über das Internet; fünf Spielmodi auf elf mitgelieferten Karten

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	81%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur Alibi-Militärteil	- 9%
Längen im Spielverlauf	- 5%
Präfekturen arbeiten unzuverlässig.	- 4% - 3%
Oft wissen Sie nicht, wo der Fehler im Stadtbau liegt.	- 1%

GUT
Solides Aufbau-Strategiespiel mit Pseudo-Militärteil und einigen Längen.

78%
EINZELSPIELER

Defense Grid: The Awakening



Türme sind so zu platzieren, dass die Gegner einen möglichst langen Weg zurücklegen müssen.



Die zehn Türme kann man in drei Stufen aufwerten, das sorgt für noch mehr Tiefgang.

VERGLEICH
Warcraft 3: Reign of Chaos
92% Test in Ausgabe 07/02
BESSER
SCHLECHTER
Stronghold: Crusader Ext.
65% Test in Ausgabe 09/08

Falls Sie *Tower Defense* nicht kennen, haben Sie wohl die letzten Jahre unter einem Stein gelebt. Zur Auffrischung: *Tower Defense* ist ein beliebtes taktisches Aufbauspiel mit simplem Grundprinzip. Man errichtet schwer bewaffnete Türme, um heranstürmende Gegnerhorden abzuwehren, bevor sie einen bestimmten Punkt auf der Missionskarte erreichen. *Defense Grid* greift dieses Konzept auf und verpackt es in ein Science-Fiction-Szenario, in dem Aliens die Erde attackieren. Unter der Leitung einer zerstreuten Computerstimme absolviert man eine motivierende Kampagne, in der man regelmäßig neue Türme für sein Arsenal erhält. Flammenwerfer äschern kleine Gegner ein, schwere Kanonen durchdringen Energie-Schilde, Lasergeschütze schmelzen dicke Panzerungen hinweg – aus zehn Türmen das passende Modell auszuwählen und es an die strategisch besten Positionen zu setzen, das ist der Kern des Spiels. Dazu gilt es, die knappen Ressourcen perfekt zu einzuteilen. Frust kommt aber praktisch nicht auf, dank fairem Checkpunktesystem und optionalem Zeitraffer. Der Umfang ist mit 20 Levels fair bemessen, die Steuerung per Maus geht locker von der Hand und auch die 3D-Grafik bietet einen delikaten Anblick. Sie erhalten *Defense Grid* über die Online-Plattform Steam oder über Direct2Drive.

Felix Schütz

Info: www.direct2drive.com

FELIX SCHÜTZ

Früher bei den Pfadfindern ließen sie uns jeden Morgen Zelte bauen ... und die hat der Gruppenleiter dann immer einzeln kontrolliert ... Dank *Defense Grid* baue ich jetzt Türme – und das ist dermaßen motivierend und klasse umgesetzt, dass ich sogar meine gestörte Kindheit für einige Stunden vergessen kann.

PREIS/LEISTUNG	81%	GUT
GRAFIK	74%	80%
SOUND	69%	
STEUERUNG	88%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Aufbaustrategie/Taktikspiel
HERSTELLER	Hidden Path Entertainment
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, WinXP

World of Goo



PC ACTION GOLD 4-2009

>>Ausführliche Hintergrundberichterstattung: blau.<<

Luftballons halten Ihr Gerüst in der Luft. Die Stacheln (oben) machen Ihnen aber das Leben schwer.

NOCH 1.1 METER

>>Die Entwicklung des Rades war umständlicher als bisher angenommen.<<

Ihr Schleimgerüst ist nur noch einen einzigen Schritt vom rettenden Rohr entfernt.

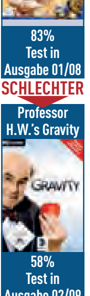
VERGLEICH



SCHLECHTER
Crazy Machines 2



83% Test in Ausgabe 01/08
SCHLECHTER
Professor H.W.'s Gravity



58% Test in Ausgabe 02/09

„Du sollst nicht mit Dreck spielen, du Penner!" Etwas Ähnliches hat sicher jeder XY-Chromosomenträger in seiner Jugend gehört, wenn er mal wieder seine Sandkastengerichte in die Fressluke geschaufelt hatte. In *World of Goo* dürfen Sie das als Erwachsener ohne lästige Sandkörner zwischen den Zähnen neu erleben. Sie starten jeden Abschnitt mit einer vorgegebenen Anzahl an kleinen, glibbrigen Viechern. Von diesen gibt es mehrere Varianten, zum Beispiel besonders klebrige. Sie verbinden die Dinger durch Mausklicks miteinander und errichten so Gerüste. Dabei müssen Sie stets auf die Balance achten: Die Gebilde unterliegen nämlich realitätsnahen Physikgesetzen, werden durch frei umherlaufende Schleimklumpen belastet, wiegen sich hin und her oder stürzen gelegentlich zusammen. Ziel ist es, Ihr Gerüst trotz dieser Gefahren zu einem Abflussrohr zu führen, welches anschließend alle noch nicht benutzten Batzen aufsaugt. Um den Level erfolgreich abzuschließen, müssen Sie eine vorgegebene Zahl auf diese Weise „retten". Zufällig im Level verteilte Stacheln erschweren das Ganze – die schädigen Ihre Konstruktionen. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem Rätsel an und beschäftigt somit auch Knobelprofis. Hört sich nach einem Kinderspiel an, macht aber unglaublich süchtig!

Sascha Lohmüller

Info: www.worldofgoo.com

SASCHA LOHMÜLLER

Eigentlich habe ich es mir ja schon als Siebenjähriger abgewöhnt, mit grünem Schleim zu spielen. Das weiß ich noch genau, weil ich damals zeitgleich auch das Rauchen aufgab. Die Batzen in *World of Goo* hingegen faszinieren durch ein einfaches Spielprinzip und ziehen mich immer wieder vor den Bildschirm.

PREIS/LEISTUNG	89%	SEHR GUT
GRAFIK	81%	87%
SOUND	82%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	2D Boy/RTL Playtainment
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 100 MB HD, WinXP

I-Fluid



Aus dieser Perspektive steuern Sie den Wassertropfen durch die Levels.

Stellen Sie sich vor: Es ist ein normaler Samstagmorgen und Sie sind unterwegs zum Bäcker Ihres Vertrauens, als plötzlich der einst hüfthohe Hydrant am Straßenrand kilometerweit gen Himmel ragt und eine zwei Stockwerke große Katze des Nachbarn Ihren Weg kreuzt. Und Sie fühlen sich dabei so furchtbar klein! Seltsam, oder? So kommen Sie sich zumindest in diesem etwas zu ... sagen wir mal ungewöhnlichen Spiel vor. Hier lassen Sie aus der Verfolgerperspektive einen winzigen Wassertropfen über irgendwelche Kuchenschüsseln, Schul-Utensilien und Lockenwickler rollen beziehungsweise hüpfen. Warum und weshalb das Ganze, konnten wir nicht in Erfahrung bringen – eine zusammenhängende Geschichte gibt es in *I-Fluid* nicht. Ein bisschen Spaß macht der Titel dennoch, vor allem dank der Physik-Simulation – beispielsweise löst Ihr Tropfen simple Rätsel, indem er mit seinem Gewicht eine Schüssel neigen lässt und somit zum nächsten Objekt rollen kann. Die nervöse Steuerung, die Spargrafik und die monotone, nervtötende Hintergrundmusik sorgen aber dafür, dass der Wassertropfen das Fass Ihrer Geduld recht bald zum Überlaufen bringt. Fazit: nette Idee, aber im Endeffekt ... überflüssig.

Alexander Fleischmann

Info: www.i-fluid.com

PREIS/LEISTUNG	58%	AUSREICHEND
GRAFIK	54%	57%
SOUND	52%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Exkee/Steam	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 400 MB HD, WinXP	

Train Sim Pro



Auch den Orient-Express übernehmen Sie im Lauf des Spiels.

Als Dreikäsehoch dem Papa immer die H0-Loks mithilfe von Plastik-Godzilla und Akkubohrer kaputt gemacht? Dieses Spiel verspricht Ihren Vater wieder gnädig zu stimmen. Im Führerstand von zehn verschiedenen Zügen – von E- über Diesel- bis hin zur Dampflok – darf er sich dank der enthaltenden Add-ons auf ebenso vielen Strecken austoben. Die überladene Tastatur-Steuerung und die umständliche Menüführung mögen zwar einem Simulationstitel in streng-sachlicher Aufmachung wie diesem gerecht werden, verschrecken aber Neulinge ebenso wie Gelegenheitsspieler. Sämtliche Führerstände sind zwar bis ins Detail hinein akribisch nachgebildet und die unterschiedlichen Züge haben durchaus Wiedererkennungswert, aber die grafische Präsentation ist anno 2009 schlicht unzeitgemäß. Realismus lässt sich damit jedenfalls kaum erzeugen. Die Glaubwürdigkeit kränkelt vor allem an den Texturen. Die verleihen Vati das Gefühl guter, alter Zeiten von selbst bemalten Pappmaché-Bergen und zusammengesteckten Styropor-Bäumchen. Und damit das schmerzliche Gefühl des Verlustes eines nicht zu ersetzenden Schatzes. Schon gar nicht durch dieses Spiel.

Alexander Fleischmann

Info: www.rondomedia.de

PREIS/LEISTUNG	52%	AUSREICHEND
GRAFIK	41%	53%
SOUND	63%	
STEUERUNG	48%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Bluesky/Rondomedia	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB HD, WinXP	

Crayon Physics Deluxe



Mit dem improvisierten Flaschenzug knackt man die meisten Levels etwas zu mühelos.

Der Grafikstil erinnert an die Zeichnungen eines Kleinkindes.

Sie lesen PC Action, also können wir davon ausgehen, dass Sie intelligent und gebildet sind. Doch haben Sie auch künstlerisches Talent? In *Crayon Physics Deluxe*, einem genial ausgetüftelten Denkspiel, dürfen Sie es beweisen – denn hier wird nach Herzenslust gemalt! Und so geht's: Der Mauscursor steht für einen Zeichenstift. Man klickt, malt einen Kreis. Lässt man die Maustaste los, fällt die entstandene Kugel auf den Boden und rollt physikalisch korrekt wie ein Ball eine Schräge hinab. Man zeichnet Ebenen, Würfel, Linien – das alles, um einen roten Kreis zu einem Stern zu führen, denn das ist die Aufgabe in jedem der rund 70 Levels. Der Spieler erschafft sich seine Werkzeuge und Lösungswege einfach selbst: Zeichnet man etwa eine Linie zwischen zwei Punkten, wird das Spiel sie als dehnbare Leine verstehen. Mit so einer könnte man beispielsweise einen Flaschenzug oder ein Trampolin improvisieren. Die Möglichkeiten sind nicht endlos, nein, doch man hat das Gefühl, als wären sie es. Leider ist das Spiel sehr leicht und in drei bis vier Stunden durchgespielt. Dank mitgeliefertem Editor kann man sich aber neue Levels basteln und herunterladen. Übrigens: Mit einem Grafiktablett macht's gleich noch mal so viel Spaß! Das Spiel erhalten Sie über die offizielle Internetseite.

Felix Schütz

Info: www.crayonphysics.com

FELIX SCHÜTZ

So manch gute Idee, die zur Reife fand, hat mein Leben verändert: Helme mit Büchsenbierhaltern, durchsichtige Damenunterwäsche – und neuerdings physikbasierte Denkspiele. *Crayon Physics Deluxe* ist eine tolle Beschäftigung für Spieler jeden Alters. Gegen das völlig geniale *World of Goo* kommt's aber nicht an.

PREIS/LEISTUNG	70%	SEHR GUT
GRAFIK	75%	81%
SOUND	79%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Kloonigames	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 45 MB HD, WinXP	



BUDGET

»Wer einen Sprung in der Schüssel hat, kann ruhig mal mit der Schüssel springen.«

BÄM! Diese Kurve hätten wir besser nicht schneiden sollen. Nach dem Aufprall wird unser Wagen durch die Luft geschleudert.

RACE DRIVER: GRID

PC ACTION GOLD 8-2008

Freude am Fahren



VERGLEICH



SCHLECHTER

DTM Race Driver 3



85%
Test in Ausgabe 3/06

SCHLECHTER

Need for Speed: Pro Street

82%
Test in Ausgabe 1/08

Könnten wir drei Dinge auf eine einsame Insel mitnehmen, wäre *Grid* neben Dosenfutter und feuchtem Toilettenpapier ein heißer Tipp.

Direkt nach dem Spielstart parkt Ihr Hintern in einer Dodge Viper, umringt von wild aufheulenden PS-Monstern. In der ersten Schikane touchiert ein KI-Fahrer einen Reifenstapel und wird auf die Fahrbahn geschleudert. Das Heck trifft einen weiteren Boliden in die Seite und drückt ihn gegen die Mauer. Wir rasen mit mehr als 100 Sachen durch eine Wand aus Splittern, Karosserieteilen und Rauch. Das Hinterrad des Kollegen von gerade eben verfehlt unsere Windschutzscheibe um Zentimeter. Pause. Wir sind gerade mal 30 Sekunden im Spiel und haben mehr Adrenalin im Blut als Marc Brehme beim Öffnen eines Schokoriegels.

INTER-KONTINENTAL

Race Driver: Grid lässt Sie auf drei Kontinenten in jeweils regionstypischen Hochgeschwindigkeitsschlachten auf den Asphalt los, wobei über 40 höchst unterschiedliche Rennwerkzeuge zur Wahl stehen. Während Sie in Europa vorwiegend auf offiziellen Rennstrecken mit Aston Martin, Porsche & Co. unterwegs sind, treten Sie im Land der unbegrenzten Möglichkeiten fette Muscle-Cars durch die engen Häuserschluchten von Washington oder Detroit. In Japan stehen neben den heftigen Touge-Duellen, in denen Sie einen Berg hinabrasen und neben den engen Kurven auch auf massig Gegenverkehr achten müssen, Drift-Events auf dem Rennkalender.

ZERSTÖRUNGSWUT

Die Technik steht dem gewaltigen Umfang in nichts nach: Wunderschöne Boliden, detaillierte Streckenumgebungen mit tausenden Zuschauern und das hammermäßige Schadensmodell, das übrigens komplett in Echtzeit berechnet wird, lassen die Kinnlade in regelmäßigen Abständen auf die Schreibtischplatte krachen. Soundtechnisch ist *Grid* sehr gut, aber nicht überragend: Motorengeräusche und Effekte kommen teilweise etwas schwachbrüstig daher. Auch die elektronische Musikuntermalung erinnert irgendwie an eine Quizshow aus den frühen 90ern. Der Boxenfunk, der Sie sogar mit Ihrem Namen anspricht und stets über Unfälle oder Schäden an Ihrem Fahrzeug informiert, rockt allerdings die Frequenz. Michael Grill

Info: www.racedrivergrid.com



MICHAEL GRILL

Es sieht fett aus. Es hört sich fett an. Es ist fett. Nein, nicht Wolfgang. Die Rede ist von *Grid*! Codemasters Vorzeigerenner ist auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung noch immer die Genrereferenz. Und das absolut zu Recht: Neben dem umfangreichen Solo-Modus, der Sie schon Wochen vor den Monitor schnallt, sind es besonders die Mehrspieler-Rennen, die süchtig machen. Zumindest solange Sie keinen Vollspast auf dem Server haben, der Geisterfahrer spielt. Für 30 Tacken müssen Sie hier nicht lange überlegen.

Race Driver: Grid





PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 30. Mai 2008

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, Geforce 6800 oder Radeon X1300, 1 GB RAM, 12,5 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Rennmodi aus dem Einzelspieler-Part über Netzwerk oder Internet für 2 bis 12 Spieler

TEST IN AUSGABE
8/08

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	92%

HERAUSRAGEND
Race Driver: Grid ist nach wie vor die Referenz im Rennspielgenre. Unbedingt kaufen!



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Assassin's Creed	Action	Ubisoft	84%	€ 30,-	6/08
Brothers in Arms: Hell's Highway	Action	Ubisoft	83%	€ 30,-	12/08
Cleopatra: Schicksal einer Königin	Adventure	Rondomedia	66%	€ 10,-	5/08
Die Legende von Beowulf: Das Spiel	Action	Ubisoft	59%	€ 10,-	2/08
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Strategie	Ubisoft	83%	€ 30,-	11/08
Heroes of Might & Magic 5: Add-ons	Rollenspiel	Ubisoft	85%	€ 10,-	12/08
Enthält die Add-ons *Tribes of the East* & *Hammers of Fate*					
Landwirtschaftssimulator 2008	Simulation	Astragon	56%	€ 10,-	7/08
Lost: Das Spiel	Adventure	Ubisoft	69%	€ 15,-	5/08
Quake 4	Action	id Software	85%	€ 7,-	3/07
Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	91%	€ 30,-	8/08
Sam & Max: Season One	Adventure	Jowood	87%	€ 10,-	12/07
Ultimate Pinball Challenge	Flipper	Rondomedia	68%	€ 3,-	1/06


Assassin's Creed


Brothers in Arms: Hell's Highway


Die Siedler: Aufbruch der Kulturen



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 9 steht's!

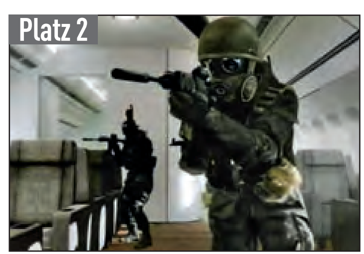

Platz 1

Niko Bellic hat's geschafft: Der grimmige Serbe sichert sich in dieser Ausgabe den Spitzenplatz!

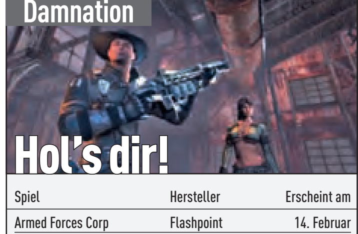
Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (3)	Grand Theft Auto 4	2/2009	93%	Rockstar North
2	▼ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
3	▼ (2)	Left 4 Dead	1/2009	88%	Valve
4	▲ (5)	Call of Duty: World at War	1/2009	88%	Treyarch
5	▲ (9)	WoW: Wrath of the Lich King	2/2009	93%	Blizzard
6	▲ (10)	Dead Space	1/2009	87%	EA Redwood Shores
7	▲ (11)	Fallout 3	12/2009	90%	Bethesda
8	▲ (13)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	10/2008	85%	Radon Labs
9	▼ (6)	C&C: Alarmstufe Rot 3	12/2008	84%	EA LA
10	▲ (NEU)	Mirror's Edge	3/2009	82%	DICE
11	▲ (14)	Sacred 2: Fallen Angel	12/2008	80%	Ascaron
12	▲ (15)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
13	▼ (8)	Warhammer Online: Age of Reckoning	12/2008	81%	Mythic Ent.
14	▼ (4)	Crysis Warhead	12/2008	90%	Crytek Budapestn
15	▼ (7)	Far Cry 2	12/2008	90%	Ubisoft Montreal

Guter Lauf!

Die mutige Kreuzung aus Jump & Run und Ego-Shooter kommt bei PC ACTION-Lesern offenbar gut an! Als einziger Neueinsteiger des Monats springt *Mirror's Edge* auf Anhieb in die Top 10 unserer Leser! Mal schauen, ob Faith ihren guten Lauf auch nächsten Monat fortsetzen kann.


Platz 2

Zwar hat *Call of Duty 4* den ersten Platz an *GTA 4* verloren, findet sich aber immer noch auf Rang 2.


Damnation

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Armed Forces Corp	Flashpoint	14. Februar
Battleforge	Electronic Arts	26. März
Ceville	Kalypso Media	18. Februar
Damnation	Codemasters	März
Der Pate 2	Electronic Arts	März
Die Sims 3	Electronic Arts	19. Februar
Empire: Total War	Sega	4. März
Gabelstapler Simulator 2009	Astragon	17. Februar
Operation Scarlett Vengeance	Flashpoint	14. Februar
Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	März
Spore: Galactic Civilizations	Electronic Arts	19. März
Warhammer 40k: Dawn of War 2	THQ	19. Februar

Das gefesselte Opfer steht vor der Wahl, sich die Hände zerquetschen zu lassen oder erschlagen zu werden.

>>„Darf ich jetzt mit Steinen werfen?"<<

>>Jesus-Darsteller: hartes Casting.<<

FBI-Ermittler Strahm findet sich in einer zunächst scheinbar ausweglosen Falle wieder.

KINO Saw 5

Einige Dinge können Leben retten. Kugelschreiber zum Beispiel ... Wenn man sie sich in die Luftröhre rammt.

HORROR | Genau das tut FBI-Agent Strahm (bereits bekannt aus *Saw 4*), als er sich in einer tödlichen Falle des bestialischen Killers Jigsaw wiederfindet. Strahms Kopf steckt in einem Behälter, der sich langsam mit Wasser fühlt. Erst nach einem selbst zugefügten Stich in den Hals kommt der Ermittler buchstäblich wieder zu Atem.

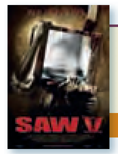
DER TOD IST ERST DER ANFANG

Eigentlich hat der perfide Serienmörder Jigsaw ja bereits im dritten Teil der Reihe tödliche Bekanntschaft mit einer Säge gemacht. Dennoch gehen seine Morde weiter – einem Komplizen sei Dank. Nach seinem Krankenhausaufenthalt jagt Strahm deshalb seinen Kollegen Agent Hoffmann, der von Anfang an mit Jigsaw zusammenarbeitete. So viel zum Hauptstrang ...

RÄTSELSPASS

In einer Parallelhandlung wachen indes fünf Menschen in einem Kerker auf – mit einem Drahtseil an ihren Hälsen festgebunden. Eine Videobotschaft erklärt der Gruppe, dass sie zum Überleben fünf „Aufgaben" zu meistern hat. Für jedes Spielchen hat das Quintett 15 Minuten Zeit, danach detoniert ein Sprengsatz. Zunächst müssen die Opfer Schlüssel für ihre Halsfesseln holen, die jeweils vor ihnen hängen. Eine Zwickmühle, denn wer einen Schritt nach vorne geht, stranguliert dabei die anderen, die mit demselben Draht verbunden sind. Da die Protagonisten aber wie in vielen Machwerken dieser Art anscheinend einen zweistelligen Intelligenzquotienten haben (und zwar alle zusammengezählt), segnen einige von ihnen auf eine mehr oder minder blutige Art das Zeitliche. Im Gegensatz zu vorherigen Teilen schraubten die Macher jedoch den Grad an (sinnloser) Gewalt nach unten und versuchten sogar, mit Strahms Ermittlungen so etwas wie Spannung aufzubauen. Bei der mit allen Mitteln in den Vordergrund gedrängten Brutalität der Vorgänger ist das aber keine große Leistung.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 92 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND

DVD Superhero Movie

„Sir, wir haben Sie leider mit dem Geschlechtsumwandlungspatienten verwechselt, aber keine Sorge, [...] wir haben Ihnen nur Ihre Hoden abgeschnitten [...]"

KOMÖDIE | Die Gesichtszüge des soeben operierten Albert Adams (Kultschauspieler Leslie Nielsen) entgleisen bei dieser Hiobsbotschaft. Solche bösen und stellenweise arg die Geschmacksnerven strapazierenden Witze ziehen in dieser *Spider-Man*-Parodie die Mundwinkel der Zuschauer zu den Ohren. Wie das Vorbild beginnt die Geschichte mit einem Unfall. Der Außenseiter Rick Riker (Drake Bell) wird bei einem Schulausflug zum örtlichen Pharma-Konzern von einer genmanipulierten Libelle gebissen und entwickelt daraufhin Superkräfte. Der Konzernchef Lou Landers verwandelt sich indes in einen ultimativen Bösewicht, der Tausenden von Menschen das Leben aussaugen will. Der Kampf beider Kontrahenten mündet in vielen irrwitzigen Situationen und zieht auch Ricks Onkel (den anfangs erwähnten Adams), dessen Gattin sowie Ricks Angebetete mit in den Schlamassel. Im Gegensatz zu vielen uninspirierten Klamauk-Filmen der letzten zwei Jahre (*Date Movie*, *Fantastic Movie*, *Meine Frau, die Spartaner und ich*) kann man in *Superhero Movie* wirklich herzhaft lachen – trotz einiger vorhersehbarer Gags. Gerade Leslie Nielsen sorgt mit seinen weltfremd-tollpatschigen Auftritten für manchen Brüller.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 83 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



>>„Ach, du bist doch der Austauschstudent aus Australien, richtig?"<<

Rick (aka Superheld Dragonfly) und sein Objekt der Begierde, Jill: Diese Szene verulkt das Original aus *Spider-Man*.

Wanted

DVD



>>Wird im Büro auch mal laut, wenn es sein muss: Wolfgang Fischer.<<

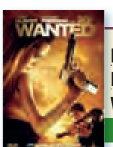
Wesley ist Buchhalter, Langweiler und Loser – und wird bei jeder Gelegenheit von seiner fetten Chefin zur Sau gemacht.

>>Muss einer Filmkarriere nicht unbedingt im Weg stehen: Trisomie 21.<<

Später entdeckt Wesley seine Stärken und verwandelt sich von der grauen Büromaus zum Superkiller.

Explosionen, coole Sprüche und Angelina Jolies Hintern: *Wanted* sollte man sich nicht entgehen lassen!

ACTION | Buchhalter Wesley quält sich durch sein ebenso langweiliges wie unbedeutendes Leben. Zumindest so lange, bis ihm eine superscharfe Auftragskillerin seine wahre Identität aufzeigt: Wesley ist der Sohn eines legendären Assassinen und dazu bestimmt, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Nach einem gnadenlosen Training mutiert Wesley zum coolen Action-Helden und ballert sich auf spektakuläre Weise durch die Gegend. *Wanted* mag zwar nicht mit einer grandiosen Geschichte bestechen, bietet aber feinstes Action-Popcorn-Kino und unterhält vom Anfang bis zum Ende. Fazit: unbedingt ansehen! Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 106 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

Futurama: Bender's Game

DVD



Um in die Höhle der Hoffnungslosigkeit zu gelangen, müssen „Die Gefährten" am Türsteher vorbei.

„Blackjack und Nutten" – der Roboter Bender weiß eben die schönen Seiten des Lebens zu schätzen.

ZEICHENTRICK | In diesem *Futurama*-Abenteuer in Spielfilmlänge gilt Benders Vorliebe jedoch dem Rollenspiel *Dungeons & Dragons*. Doch genauso wie ein durchschnittlicher *World of Warcraft*-Junkie übertreibt es der Android mit dem Abtauchen in ferne Fantasy-Welten voller Freaks. Das Ergebnis: Bender landet in der Klapse. Eine Maßnahme, die wir uns auch für die eben genannten *WoW*-Spieler wünschen. Doch wir schweifen ab. Während Bender also in Therapiesitzungen seine Sucht bekämpft, verwickelt sich der Rest der *Futurama*-Crew in eine Verschwörung um den größten Energiekonzern der Welt. Dessen Plan zur Zerschlagung des Monopols der aus der TV-Serie bekannten Großindustriellen „Mom" schlägt jedoch fehl. Alle Beteiligten werden in eine Parallelwelt katapultiert, die stark an das *Herr der Ringe*-Universum erinnert. Dort sollen sie den „Würfel der Macht" zerstören ... Wer glaubt, *Futurama* funktioniere nur im Episodenformat, den belehrt dieses herrlich absurde (und mittlerweile dritte) Abenteuer in Spielfilmlänge eines Besseren. Kaufen! Sascha Lohmüller



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 84 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

DVD Dungeon Girl

Thriller | Vom Schicksal der Natascha Kampusch inspirierte Story um ein Mädchen, das entführt und jahrelang gefangen gehalten wird. Etwa 10 Euro kostet die DVD. Der Verfasser dieser Zeilen wäre bereit, tausend Mal mehr auszugeben, um diesen belanglosen Mist von Regie-Dilettant Ulli Lommel aus seinem Gedächtnis zu löschen. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 82 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



DVD Chrysalis

Thriller | Ein typischer Zuerst-schießen-dann-fragen-Polizist, dessen Partner wie die Fliegen dahingerafft werden, nimmt es mit dem Oberfiesling Nikolov auf, der irgendwie an eine Gehirnwäsche-maschine der Armee gelangt ist ... Seichter Mix aus Action und Science-Fiction, der ziemlich flach daherkommt. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 90 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD The Machine Girl

Action | Es gibt Filme, die im Blut ersaufen, und japanische Filme, die im Blut ersaufen. *The Machine Girl* fällt in die zuletzt genannte Kategorie und präsentiert sich als B-Movie-Fernost-Schulmädchen-Splatter-Orgie. Für manch einen wohl die Offenbarung dieses Genres, für alle anderen: belangloser Mist. (JK)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	87 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD Alone in the Dark 2

Horror | Eine Hexe jagt den Asiaten Edward Carnby (der im Spiel eigentlich ein Ami war) und eine Gruppe Geisterjäger (darunter Ralf Möller), da diese ihren Dolch gemopst haben ... Die Story ist dumm wie drei Meter Feldweg und spannend wie eine Runde Bingo im Altenheim. Auch als Produzent fabriziert Uwe Boll nur Mist. (SL)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 88 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



Legion of the Damned

Cult of the Dead | Mit dem vierten Album zeigen die Niederländer, wo der Barthel den Most holt. Hier gibt es elf in Andy Classens Studio produzierte Killer-Songs, die zwar nicht besonders abwechslungsreich sind, dafür aber alle voll auf die Zwölf gehen. Mit „Pray and Suffer" gibt es sogar einen Song, der stark an Slayers „Hell Awaits" erinnert. Damit dürfte klar sein, welche musikalischen Vorbilder das düstere Quartett hat. Weiterer Anspieltipp: „Solar Overlord" ist ein herrlicher Nackenbrecher mit überraschenden Passagen. (RW)

LABEL	Massacre Records/Soulfood
WERTUNG:	SEHR GUT

Sepultura



A-Lex | Nach *Dante XXI* liefern die brasilianischen Metal-Götter nun mit *A-Lex* ein weiteres Konzeptalbum ab, das sich an dem Buch *A Clockwork Orange* von Anthony Burgess orientiert. Man kann die Entwicklung des tragischen Helden Alex durch die 18 Lieder förmlich spüren. Nach dem Ausstieg von Schlagzeuger Igor Cavalera sitzt nun Jean Dolabella hinter der Schießbude. Der macht seinen Job zwar wirklich gut, kommt aber an das Ausnahme-Drumming seines Vorgängers nicht heran. (RW)

LABEL	Steamhammer/SPV
WERTUNG:	GUT



Eagles of Death Metal

Heart on | Die fröhlichen Kalifornier spielen staubtrockene Rockmusik mit hohem Party-Faktor. Josh Homme von den Queens of the Stone Age und Frontmann Jesse „The Devil" Hughes machen auch auf *Heart On* auf ganz dicke Hose und stecken mit ihrer fast schon ans Verrückte grenzenden guten Laune bereits beim ersten Hördurchgang an. *Heart On* ist die bisher beste Platte der Wüstenrocker und bleibt auch nach häufigem Hören noch interessant. (RW)

LABEL	Cooperative/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Black Sabbath



Paranoid | Zu dieser Band muss man wirklich kaum etwas sagen. Die Ausnahmemusiker feiern dank ihres begnadeten Frontmanns Ozzy Osbourne ein Hitfeuerwerk der Spitzenklasse ab. Evergreens wie „Iron Man", „Warpigs" oder das grandiose Titelstück machen das Album von 1970 zu einem absoluten Klassiker. Bei der CD handelt es sich allerdings um remasterte Versionen der Originalaufnahmen. Das hätte nicht sein müssen. (RW)

LABEL	Sanctuary/Universal
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Kreator



Von links: Sami Yli-Sirniö (Gitarre), Mille Petrozza (unten, Gitarre, Gekeife), Ventor (oben, Schlagzeug) und Christian Giesler (Bass).

Die extreme Band aus Essen treibt seit 1982 ihr Unwesen in der Thrash-Metal-Szene. Hat die langhaarige Kombo erst jetzt ihren Zenit erreicht?

HORDES OF CHAOS | Von dem Ursprungsquartett sind nur noch zwei Mitglieder übrig: Schlagzeuger Ventor und Frontmann Mille. Das macht aber nix, schließlich zeichnen die beiden seit jeher für alle Kreator-Lieder verantwortlich. Außerdem wurde mit Gitarrenwunderkind Sami Yli-Sirniö und Bassist Christian Giesler adäquater Ersatz für die beiden Aussteiger gefunden. Dass die Besetzung gut funktioniert, merkt man jedem Song von *Hordes of Chaos* an. Hier wird frisch drauflosgeprügelt – Gefangene werden woanders gemacht. Schon alleine das ultraflotte Titellied macht klar, wohin die Reise geht: kompromissloser, brutaler Thrash-Metal der Extraklasse! Dabei keift Mille wie ein giftiger Gartenzwerg ins Mikro, während die restlichen Musiker scheinbar versuchen, einen neuen Geschwindigkeitsrekord an ihren Instrumenten zu erzielen. Interessant dabei ist, dass trotz der rohen Gewalt, mit der hier zu Werke gegangen wird, keine bitterböse Atmosphäre wie zum Beispiel bei den Kollegen von Slayer entsteht. Durch die zackigen Gitarrenriffs herrscht eher ein fröhlich-freches Flair. Dazu sei allerdings gesagt, dass der Verfasser dieser Zeilen mit Gorefest aufwacht, mit Ammon Amarth schlafen geht und wenn es doch mal etwas gaaanz Sanftes sein muss, kommt eben Motörhead in den CD-Player – Sie wissen also Bescheid. Ralph Wollner

LABEL	Steamhammer/SPV
WERTUNG:	SEHR GUT

Blitzkid



Von links: Dr. Chud (Schlagzeug), Argyle Goolsby (Gesang, Bass) und TB Monstrosity (Gitarre, Gesang).

LABEL	Fiendforce Records/Cargo
WERTUNG:	SEHR GUT



Obwohl sie böse aussehen, machen sie superangenehme Musik – passt das zusammen?

ANATOMY OF REANIMATION | Die blutverschmierten Herren aus Virginia sehen aus, als kämen sie direkt aus der Hölle – dabei zaubern sie einen himmlischen Refrain nach dem anderen aus dem Ärmel. Die süßen Melodien, getragen von herrlichen Gitarrenwänden, bilden einen krassen Kontrast zum morbiden Auftreten des Trios. Aber genau aus diesem Gegensatz scheinen die fies geschminkten Typen ihre Energie zu ziehen, die trotz ruhigerem Gesang ordentlich für Druck sorgt. Bei den Liedern handelt es sich übrigens um neue Aufnahmen alter Songs – quasi ein Best-of-Album in besserer Qualität. Insgesamt Horror-Punk vom Feinsten! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Burning Ground" von Throat-Cut, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Thrash-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.



An manchen Stellen im Spiel dürfen Sie sich hinter ein fest montiertes Geschütz klemmen und die Helghast beharken.

Chaos und Verwüstung. Seltsame Gestalten mit roten Augen überall. Hört sich verdammt nach der bayerischen Alkoholiker-Pilgerstätte, dem Oktoberfest, an.

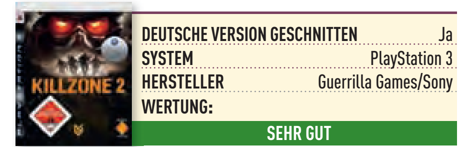
EGO-SHOOTER | Falsch! In diesem Fall handelt es sich um die Rückkehr der Helghast (die Bösen) aus dem PlayStation-2-Shooter *Killzone 1*. Mit einem kleinen, feinen Unterschied: Aus den einstigen Invasoren sind die Gejagten geworden. In einer groß angelegten Offensive schlägt die Interplanetare Strategische Allianz (die Guten) zurück und Sie sind natürlich mittendrin – bei der bombastisch inszenierten Invasion des Planeten Helghan. Das Ziel der Operation: den Helghast-Anführer Visari gefangen nehmen und seine mutierten Soldaten endgültig besiegen.

AB IN DEN PLATTENBAU!

Nach einer beeindruckenden Introsequenz finden Sie sich in einem Hafen auf dem Planeten Helghan wieder. Dort beginnt Ihre Reise durch eine vom Krieg gezeichnete Welt. Sie kämpfen sich durch vermüllte Hinterhöfe, verlassene Fabrikgebäude und trostlose Plattenbauten, gegen die selbst die Industriehölle Bitterfeld-Wolfen wie ein 5-Sterne-Urlaubsresort in Dubai wirkt. Der einleitende Hafenabschnitt erinnert etwas an die Landung der Alliierten in der Normandie, wie man sie zum Beispiel aus einem der *Medal of Honor*-Teile kennt. Mit anderen Worten: Es ist unheimlich viel auf dem Bildschirm los. Angesichts der tollen Grafik des PS3-Ego-Shooters eine großartige Leistung der holländischen Entwickler Guerrilla Games. Zusammen mit der Soundkulisse sorgt die klasse Optik für eine sehr dichte, gelungene Atmosphäre.

DAS TRÄGHEITSPRINZIP

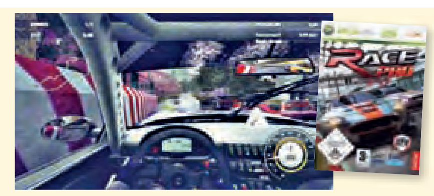
Was das Spielprinzip anbelangt, entpuppt sich *Killzone 2* als ein ständiges Auf und Ab – mit dramatischen, aber auch mit eintönigen Sequenzen. Positiv: eine Stellung gegen anrückende Feinde verteidigen, eine Flakstellung einnehmen oder an Massenschlachten teilnehmen. Langweilig: sich durch das 321ste zerstörte Gebäude ballern. Dazu kommen Passagen, in denen Sie die Kontrolle einer Geschützstellung oder eines Fahrzeugs übernehmen. Diese stellen eine nette Abwechslung dar, sorgen wegen der gewöhnungsbedürftigen Steuerung aber auch für Frustmomente. Womit wir bei einem der größten Kritikpunkte an der vorliegenden Testversion wären. Die Steuerung von *Killzone 2* ist selbst für Konsolenverhältnisse zu träge, was den Spielablauf durchaus beeinflusst, denn gerade die härteren Levels erfordern große Präzision beim Feuern. Wolfgang Fischer



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	PlayStation 3
HERSTELLER	Guerrilla Games/Sony
WERTUNG:	SEHR GUT


>>Regel Nummer 1 für Fallschirmspringer: Achten Sie auf kreuzende Helikopter!<<

Eine typische Szene aus einer packenden Mehrspielerpartie. Im Vordergrund: zwei computergesteuerte Mitstreiter.



Race Pro

Rennspiel | Wie viel Realismus muss/soll/darf ein Rennspiel haben, um Spaß zu machen? Darüber streiten Fans dieses Genres seit Jahrzehnten. Wenn es nach dem *Race Pro*-Entwickler Simbin geht, kann es gar nicht genug sein. Leider ist das vorliegende Rennspiel zu steril und auf lange Sicht zu eintönig geraten. (WF)

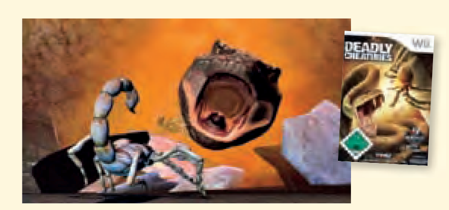
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Simbin Development Team/Atari
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Street Fighter 4

Beat 'em Up | „Wer braucht schon *Killzone 2*, *Halo Wars* oder *God of War 3*, wenn man jetzt schon das neue *Street Fighter* spielen kann", so die einhellige Meinung der riesigen *Street Fighter*-Fangemeinde in der Redaktion. Aber selbst ohne Fan-Bonus ist die grafisch ansprechende Rückkehr von Blanka, Ryu und Co. ein absoluter Haben-muss-Titel. (WF)

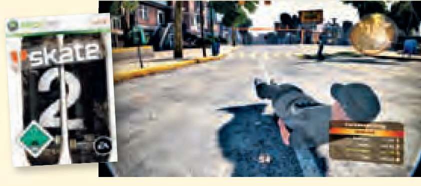
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PlayStation 3
HERSTELLER	Dimps/Capcom
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Deadly Creatures

Action | Wer beim Gedanken an tödliche Insekten das große Krabbeln kriegt, sollte um *Deadly Creatures* einen großen Bogen machen. Dann entgeht Ihnen aber eines der innovativsten Spielerlebnisse der vergangenen Zeit. Als Tarantel oder Skorpion erkunden Sie außergewöhnliche Orte und legen sich mit anderem Viehzeug an. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	Rainbow Studios/THQ
WERTUNG:	GUT



Skate 2

Sportspiel | Sie denken bei „Ollie" an einen alternden Torhüter und bei „Laser-Flip" an das Wechseln einer Laser-Disc? Dann sind Sie kein Skater! Was aber nicht heißt, dass Sie an EAs Skate-Simulator keinen Spaß haben werden. Teil 2 bietet ein ausgefeilteres Tricksystem und eine grandiose, offene Spielwelt. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	EA Black Box/Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT

>>Hat unheimlichen Stress: Beamter.<<

In der Stadt Petrograd durchwühlen feindliche Soldaten ein Büro nach brauchbaren Informationen, um die Sache aufzuklären.

CRYSIS

Auflösungserscheinungen

1, 2, 3, 4, Eckstein, alles muss versteckt sein. Stirbt über Nacht eine ganze Stadt aus, müssen Sie herausfinden, warum.

PETROGRAD | Wenn von einem auf den anderen Tag alle Einwohner einer 200.000-Einwohner-Stadt verschwinden, ist entweder mal wieder die Mauer gefallen oder ein bösartiges Virus ausgebrochen oder, oder, oder ... Was wirklich passierte, sollen Sie als Black-Ops-Special-Agent in der *Crysis*-Mod *Petrograd* klären, die gerade vom Entwickler Space Cowboy's Development Team rund um Lead Game Designer Roy Shapira zusammengeklöppelt wird.

ALLES NUR GEKLAUT?

Beim namensgebenden Petrograd handelt es sich um eine fiktive Industriestadt irgendwo in der Ukraine. Sie flitzen also in Osteuropa herum und ballern – wie auf den Bildern gut sichtbar ist – auf Leute mit Gasmasken. Erinnert irgendwie an *S.T.A.L.K.E.R.*, finden Sie nicht? Roy Shapira hingegen betonte das eigenständige Setting von *Petrograd*. Nicht nur, dass er uns verrät, dass es ein „extrem atmosphärischer Action-Thriller" werden soll, er lässt sich auch noch ein paar bislang geheime Fakten zur Story aus der Nase ziehen. Mehr als 200.000 Leute lösten sich praktisch über Nacht in Luft auf. Es war irgendwie klar, dass die Dorfsheriffs der Metropole die mysteriösen Geschehnisse nicht aufklären konnten. Immerhin fanden sie aber heraus, dass chemische und biologische Waffen im Spiel waren. Ab hier übernimmt die sogenannte US/NATO C.D.C. Aber kaum sind die Militärärzte da, sind sie auch schon wieder weg. Die Videoübertragung und auch die Kommunikation zu ihnen bricht ab, kurz nachdem Sie die Stadt betreten haben. Nun dürfen endlich Sie höchstpersönlich mitmischen – als Special-Operations-Agent der Black-Ops-Einheit. Sie sollen die C.D.C.-Leute finden und raushauen, wenn Sie die Eier dazu haben! Denn in *Petrograd* ist nichts, wie es scheint ... Marc Brehme

Info: www.petrograd-game.com



Diese Patrouille wird von einem russischen T85 Panzer und einem Mi24 Hind Helikopter beschützt.



>>Im Gazastreifen gilt Gazamaskenpflicht.<<

Die feindlichen Soldaten bauen in der Nähe eines alten Bretterverschlages einenVorposten auf.

LEFT 4 DEAD

Kauf um dein Leben



Einige der Protagonisten posieren vor dem Einkaufzentrum, in dem sich Schreckliches abspielt.

Bevor Sie in Ruhe shoppen dürfen, müssen Sie sich durch Horden von Untoten in einem Einkaufszentrum kämpfen.

DEAD BEFORE DAWN | Eingeschlossen in einem Kaufhaus, umzingelt von hungrigen Zombies und keine Rettung in Sicht. Das kommt Ihnen bekannt vor? Diese Handlung liegt dem Horrorfilm *Dawn of the Dead* (1978) zugrunde – und nun auch einer angekündigten Mod für Valves *Left 4 Dead*. Als Episodenspiel angelegt, ist es Ihre erste Aufgabe, in das Einkaufszentrum Crossroads Mall zu gelangen. Keine leichte Aufgabe, kleben doch die eingangs erwähnten Untoten an Ihren Füßen. Termin: offen. Andreas Bertits

Info: www.l4dmods.com

Ein weiterer Überlebender gibt Ihnen wertvolle Tipps und unterstützt Sie.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Untotenwache

Die Zombies sind da! Klar, dass Sie zur Waffe greifen und die Untoten in die Hölle zurückschicken.

OUT OF HELL | Was ist in dem verschlafenen Örtchen Grinwood passiert? Nach einem mysteriösen Erdbeben tauchten plötzlich grausam verstümmelte Personen aus einer verlassenen Fabrik in der Mitte der Stadt auf und begannen, die Bevölkerung anzugreifen. Die Polizei versuchte, der Lage Herr zu werden, doch jeder von den Kreaturen Getötete erwachte zu einem untoten Dasein und fiel weitere Opfer an. Die Seuche griff um sich und geriet außer Kontrolle. Nun liegt es an Ihnen, Ende Februar das Geheimnis zu ergründen. Sie erforschen zwölf Gebiete und ballern sich durch Horden an grausigen Zombies, während Sie der düsteren Geschichte von *Out of Hell* folgen. Andreas Bertits

Info: www.outofhell.net

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Project Reality 0.85 Core	1,8 GB	www.realitymod.com		
Project Reality 0.85Levels	1,45 GB	www.realitymod.com		
CRYSIS				
City Assault	96 MB	http://crymod.com/filebase.php?fileid=2366&lim=0	100	HERAUSRAGEND
Crybusters: Mission 1	282 MB	http://crymod.com/filebase.php?fileid=2826	103	GUT
Predator - Heat of the jungle	52 MB	www.exp.de/download.php?id=16279	106	GUT
DEUS EX: INVISIBLE WAR				
John P.'S Unified Texture Pack	132 MB	www.john-p.com	104	SEHR GUT
DIABLO 2				
Snej-Mod 6.0.04	38,8 MB	http://snej.bananenblau.net	106	GUT
FALLOUT 3				
Wasteland Player	1,8 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=2273	104	SEHR GUT
FAR CRY 2				
LAN-Map-Pack	2 MB	http://farcry2.mangara.org	105	GUT
GRATISSPIELE				
Mord im Laufrad	12,1 MB	www.hulub.ch	106	SEHR GUT
Mental Repairs Inc.	65 MB	www.hulub.ch	106	SEHR GUT
The Spirit Engine	45 MB	www.thespiritengine.com	106	SEHR GUT
Exteel	350 MB	www.exteel.com	106	SEHR GUT
HALF LIFE 2				
Stargate: The Last Stand	367 MB	www.stargatetls.net	106	GUT
Fortress Foever 2.2	654 MB	www.fortress-forever.com		
MAX PAYNE 2				
Mona: The Assassin	217 MB	Info: www.monatheassassin.com	102	SEHR GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
For King or Country	250 MB	www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=211	107	SEHR GUT
OBLIVION				
Haunted House 1.5	202 MB	www.exp.de/download.php?id=16293		

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars.
Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Gesundheitswarnung der Frisörinnung: Vor dem Nachttopfschnitt Behältnis gründlich reinigen.«

Auf einer Kreuzung hat sich Nomad zu weit vorgewagt. Da kein Rückzug möglich ist, hilft nur wildes Geballer.

»Im Rotlichtmilieu geht es heiß her.«

An Explosionen mangelt es nicht, die Koreaner nutzen Raketenwerfer.

CRYSIS

Stadt, Brand, Schuss



AUF DVD
MOD

Wie beim samstäglichen IKEA-Besuch gibt es auch in *City Assault* Mord und Totschlag. Statt Billy-Regalen zerlegen Sie hier Koreaner.

CITY ASSAULT | Was ein richtiger Mann ist, der braucht ab und an harten Asphalt unter den Füßen. So auch *Crysis*-Held Nomad. Als Koreaner die fiktive Stadt Primera City angreifen, macht er sich unverzüglich auf die Nanotech-Socken, um das zu verhindern.

ANGST IM DUNKELN

Nach kurzer Einführung finden Sie sich im Trainingsraum wieder und treffen erste Vorkehrungen. Wie viele Marines möchten Sie zur Unterstützung mitnehmen? Schlagen Sie bei Tag oder bei Nacht zu? Wie sich Ihre Entscheidungen auf das Spielgeschehen auswirken, entnehmen Sie unserem Kasten auf der zweiten Seite. Noch vor dem Start der eigentlichen Mission dürfen Sie sich an Zielattrappen austoben. Auf Knopfdruck schicken Sie 30 Sekunden lang die Stehauf-Männchen in die Pappmaché-Hölle, anschließend sehen Sie Ihr Ergebnis. Ein riesiges Waffenarsenal, verteilt auf drei Wände, versorgt Sie mit Knarren, Munition und einigen Upgrades. Da Sie die Teile mitnehmen dürfen, lohnt es sich, nicht alle Kugeln für Ballistik-Versuche zu verballern. Im Einsatz selbst erhalten Sie nur ein Scharfschützengewehr und sammeln die Waffen besiegter Gegner.

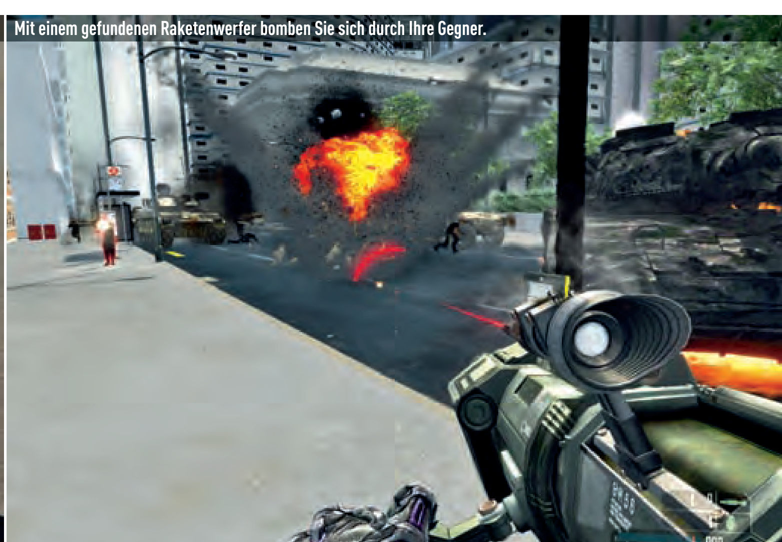
SEID IHR ALLE DOOF?

Mit dem Hubschrauber landen Sie mitten im besetzten Gebiet. Ein (ausgezeichnet rotzig vertonter) Sergeant erklärt Ihnen kurz die Lage: Die Koreaner haben die Hauptverkehrsader abgesperrt und blockieren nun mit Panzern und Trucks die Straßen. Der unhöfliche Soldat schickt Sie auf die Suche nach seinen Kameraden. Die gammeln nur zwei Häuserblocks weiter herum, brennende Polizeifahrzeuge zeugen allerdings von bereits gescheiterten Versuchen, die Jungs da rauszuholen. Achtung: Wenn Sie sich im Briefing dafür entschieden haben, Kameraden mitzunehmen, nutzen Sie besser den Gehweg. Warum? Die einfache Erklärung: Ihre Mitstreiter laufen mitten auf der Straße und versuchen, Feinde schon früh-



Vor Start der Mission legen Sie sich erst mal einen Munitionsvorrat und neue Waffen zu.

»Charlton Heston: Setzkasten.«



Mit einem gefundenen Raketenwerfer bomben Sie sich durch Ihre Gegner.

Angst im Dunkeln?

Nachdem der General Ihnen die Lage vor Augen geführt hat, entscheiden Sie die Details des Angriffs. Schlagen Sie bei Tag oder in der Nacht zu? Sind Sie eher der einsame Wolf oder ein Teamspieler?



Nachts ist es dunkel, wer hätte es gedacht? Das beeinträchtigt die Sicht und macht Ihre Mission nicht unbedingt leichter. Gerade Heckenschützen aus den Seitengassen bemerken Sie so erst, wenn es zu spät ist. Hilfreich: Folgen Sie Ihren Nichtspielergefährten! Die sehen Gegner trotz Finsternis früher als Sie; einfach in die gleiche Richtung wie Ihre Recken zu schießen, kostet Unsummen an Munition, rettet Ihnen aber unter Umständen die Haut. Nutzen Sie auf jeden Fall Ihr Nachtsichtgerät!



Angsthasen (wie wir) gehen *City Assault* bei Tag an und verbraten die Energie ihres Nano-Anzugs nicht für die Nachtsicht. Im Sonnenschein sehen Sie Ihre Gegner früher, hier werden Sie selbst zum Scharfschützen und haben den Überaschungseffekt auf Ihrer Seite. Wer die Gammawerte von *Crysis* nicht gerade auf Maximum stellt, tut sich hier wesentlich leichter. Nachteile sind hier rein atmosphärischer Natur: Explosionen und Gewehrfeuer wirken bei Nacht weitaus stimmungsvoller.



Neben der Tageszeit wählen Sie im Briefing die Anzahl der Marines, die Sie begleiten sollen. Bis zu vier der schwer bewaffneten Jungs ziehen an Ihrer Seite in die Schlacht. Besonders klug stellen die sich zwar nicht an, für ein paar Abschüsse reichen sie aber allemal. Fällt einer der Jungs, holen Sie per F5 einfach Ersatz. Das Maximalkontingent von vier dürfen Sie dabei trotzdem nicht überschreiten. Nicht besonders human, zugegeben. Wer Primera City vor der Invasion retten möchte, darf aber nicht zimperlich sein.

zeitig von den Beinen zu holen. Ob Sie dabei in der Schusslinie stehen, interessiert die zielstrebigen Gefolgsäffchen wenig. Sollte eines davon das Zeitliche segnen, können Sie per Druck auf F5 nachrekrutieren. Mehr als insgesamt vier dürfen Sie allerdings nicht verbraten. Wer Wert auf Rückendeckung legt, sollte seine Kameraden stets im Auge behalten. Das mag nicht immer leicht sein, zahlt sich aber spätestens bei der furiosen Endschlacht aus.

ZU KREUZUNG KRIECHEN

Obwohl Sie die eingekesselten Marines freigeschossen haben, machen die keinerlei Anstalten, Ihnen zu helfen. Stattdessen setzt es weitere Arbeitsanweisungen, die Sie zur nächsten Ansammlung feindlicher Soldaten schicken. Von jetzt an lautet Ihr Wahlspruch: Auf zur nächsten Kreuzung, noch mehr Koreaner verhauen. Sie rücken in kleinen Schritten vor, von Blockade zu Blockade. Einfacher wird Ihr Job nicht, immer mehr Gegner mit immer dickeren Wummen stürmen Ihnen entgegen, vereinzelt packen die sogar den Raketenwerfer aus. Abgesehen von dünnen Palmen und den Häuserwänden selbst finden Sie in der Asphaltwüste kaum Deckung. Außer Sie sind so doof wie ein nicht näher benannter Praktikant: Der hielt ein Kinoabsperrband für ein „grandioses Versteck". Kluges Vorgehen ist Pflicht, rücken Sie langsam vor und laufen Sie nicht kopflos in die anstürmenden Horden. Selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe liegen Sie schnell im Dreck, wenn genügend Sturmgewehre in Ihre Richtung zeigen. Sollten Sie sich verlaufen, wundern Sie sich nicht über das fehlende Radar. Mittels der Tabulatortaste blenden Sie das hilfreiche Ortungsgerät ein, so sehen Sie Ihre aktuelle Position und das nächste Einsatzziel.

NEIN ZUM ALLEINSEIN

Sie können die mittelgroße Karte natürlich auch über Internet oder Netzwerk angehen. Wenn Sie sich mit Ihren Kumpels oder Fremden anlegen, gilt jedoch genau dasselbe wie im Einzelspieler-Modus: Sie sind hier nicht im Dschungel (und vermutlich auch kein Star), Deckung ist rar gesät. Wenn Sie nicht von gemeinen Heckenschützen erwischt werden möchten, bleiben Sie in Bewegung. Wer auf offener Straße Däumchen dreht, endet als Kanonenfutter! Kaum zu glauben: Das Team um Modder Jlim zauberte den Großteil der Karte in gerade mal zehn Tagen. Lediglich einige Texturen wurden schon früher erstellt oder ein wenig später eingefügt. Die kurze Entwicklungszeit merkt man dem guten Stück aber nicht an, außer einigen verirrten Farb-Pixeln im Pistolenfeuer sind keine Bugs zu sehen. Trotzdem werkelt die Truppe eifrig weiter daran, die Map zu verbessern. Auf unserer DVD finden Sie die Version 1.2 mit verbesserter künstlicher Intelligenz und neuen Waffen. Um die Mod zu nutzen, ist es erforderlich, dass Sie *Crysis* auf die aktuelle Version 1.2 (welch ein Zufall!) patchen. Johann Trasch

Info: http://crymod.com/filebase.php?fileid=2366&lim=0

Crysis: City Assault

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	97
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Dank Nachtsichtgerät sehen wir einen anschleichenden Soldaten gerade noch rechtzeitig.



Wer richtig zielt, erwischt auch mal leicht entflammbare Munitionslager. Das erleichtert den Kampf.

»Dich treff ich doch mit links ... oder mit rechts!«

Im verlassenen Irrenhaus lauern Ihnen zwei Schergen der Mafia auf.

»Hat gerade Max Payne 2 zwischen den Beinen: Mona Sax.«

MAX PAYNE 2

Sax-Appeal

AUF DVD
VIDEO

Der typische, männliche, knallharte Actionheld geht Ihnen langsam auf die Senkel? Wir präsentieren Ihnen Action mit Möpsen.

MONA: THE ASSASSIN | Mona Sax ist keine Unbekannte im virtuellen New York von *Max Payne 2*. Als Gefährtin des raubeinigen Cops spielte sie bereits im Hauptprogramm eine tragende Rolle und ballerte ebenso gekonnt um sich wie Max selbst. Weil wir Frauen mit dicken Ballermännern mögen, freut es uns, dass sie es im inoffiziellen Add-on sogar zur Hauptdarstellerin gebracht hat.

ICH LAUF SCHON MAL VOR

In der Rolle der Auftragskillerin flüchten Sie vor den schießwütigen Schergen eines Mafia-Bosses. Diese versuchen nicht nur, Ihren Unterschlupf auszuräuchern, sondern treiben Sie auch noch durch die halbe Stadt. Das lässige Intro im Stil eines Gangsterfilms bereitet Sie auf die actionlastige Rennerei vor. Nicht nur, dass an allen Ecken und Enden die hinterhältigen Mafiosi lauern, es wimmelt auch noch überall in den Straßen von explosiven Fässern; wer zu doof zum Zielen ist, kommt in den häufigen Explosionen um oder landet unter den herumfliegenden Autos. Vorsicht im zweiten Level: In der verlassenen Irrenanstalt tauchen hinter jedem billigen Holzverschlag Gegner auf. Weil das mundfaule Pack selten spricht, stehen Sie meist schon im Sperrfeuer, wenn der Schusswechsel beginnt. Gerade in hektischen Situationen unerlässlich und wie immer dabei: die Bullet-Time. Wenn Mona ihre sexy Kurven um die Ecke wirft und in Slow-Motion scharenweise Mafiaschergen über den Jordan schickt, geht uns nicht nur das Herz auf. Zwischensequenzen sorgen immer wieder für etwas Atmosphäre. Trotzdem: Die Story bleibt Nebensache, was zählt, ist rasante Action. Wer eine Noir-Geschichte im Stil des Hauptspiels erwartet, wird enttäuscht.

EUCH KENN ICH DOCH

Mona: The Assassin stammt vom gleichen Modder-Team, das schon das prächtige *7th Serpent: Genesis* (siehe PCA 3/09) entwickelte. Wer sofort geballte Frauen-Power erleben möchte, findet die 217 Megabyte große Mod auf der DVD. Johann Trasch

Info: www.monatheassassin.com

Max Payne 2: Mona: The Assassin

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Max Payne 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	217
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»„Aber in der Aufbauanleitung zum Regal stand doch was vom Füße anschrauben ...“«

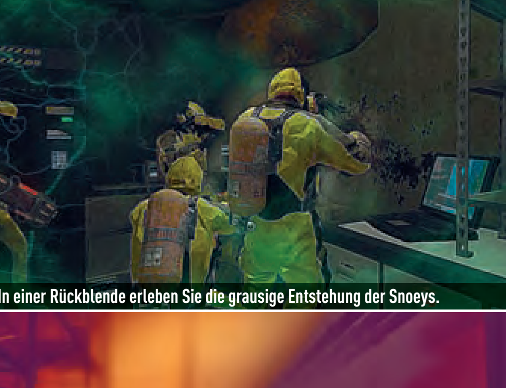
Ein Feind stürmt durch eine schmale Tür, doch dank Bullet-Time sind Sie ihm überlegen.

Im Laufe der ersten Mission sprengen Sie eine Blockade aus sicherer Entfernung.



»Ballontiere lassen tief in die Psyche des Künstlers blicken.«

Als Sie eine neue Waffe erhalten, taucht urplötzlich ein besonders ekliger Geist auf.



In einer Rückblende erleben Sie die grausige Entstehung der Snoeys.



Im letzten Abschnitt macht Ihnen ein plötzlicher Brand zu schaffen.

CRYSIS

Geistreiche Unterhaltung

Keine Koreaner, keine Aliens: In der ersten Mission der Komplettkonvertierung *Crybusters* machen Sie Jagd auf sogenannte Snoeys.

CRYBUSTERS | Als Mitglied des namensgebenden Geisterjägerteams kreuzen Sie mehr als einmal den Weg der **S**oul **N**egated **O**rganic **E**ntities. Die engelsartigen Gestalten zeigen sich aggressiv und spucken Ihnen Glibber und Eis in die Augen. Mit gefrorener Sicht zielt es sich schlecht. In der ersten Mission *A Crystmas Story* kommen Sie in einem Waisenhaus der Entstehungsgeschichte der bösartigen Gespenster auf die Spur.

DAS IST ABER GRUSELIG

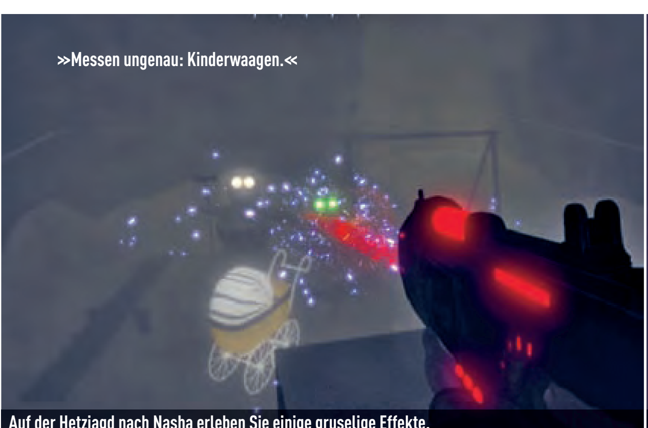
In einer Rückblende erleben Sie den 20 Jahre zurückliegenden ersten Einsatz der Crybusters: Mit nichts weiter als einer Pistole bewaffnet, dringen Sie in ein geisterverseuchtes Haus ein. Ihre Kameraden und einige wohlwollende Snoeys versorgen Sie dabei über Funk mit hilfreichen Tipps, die ohnehin einfachen Rätsel sind so schnell gelöst. Die ersten Minuten erforschen Sie das Spukhaus und retten die einzige Überlebende, ein Baby namens Nasha. Ihre geisterhaften Kontrahenten machen es Ihnen schwer und verschleppen die Kleine über mehrere Stockwerke. Mütter und Väter sollten an diesen Stellen die Augen schließen, Horrorvorstellungen von Neugeborenen, die in atemberaubendem Tempo durch die Luft segeln, könnten frisch gebackenen Eltern auf den Magen schlagen. Während der Jagd erleben Sie in einer geisterhaften Vision die grausamen Experimente, die hier durchgeführt wurden. Als Sie schließlich eine Waffe finden, mit der Sie den Snoeys ordentlich einheizen (sie erinnert stark an den Protonenstrahler der Ghostbusters), beginnt die eigentliche Action: Aus allen Ecken strömen die geisterhaften Mistviecher und Sie kämpfen sich zur Schaltzentrale eines Laborkomplexes durch, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Spielte sich die Mod bis hierhin noch geruhsam-unheimlich, geht es nun nur noch um eins: die unzähligen Snoeys möglichst schnell aus der Luft holen, bevor Sie Ihnen gefährlich werden können.

UND DAS IST ERST DER ANFANG

Crybusters: Mission 1 – A Crystmas Story legt den Story-Grundstein für die geplanten weiteren Geisterjäger-Abenteuer. Die Mod steht aktuell nur in englischer Sprache zur Verfügung. Unter http://forum.fantasyhaze.com sammelt das Mod-Team auch Feedback und Anregungen aus der Community, um zukünftige Missionen für die Modifikation noch besser zu machen. Johann Trasch

Info: http://crymod.com/filebase.php?fileid=2826

Crysis: Crybusters – Mission 1: A Crystmas Story	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	282
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



»Messen ungenau: Kinderwaagen.«

Auf der Hetzjagd nach Nasha erleben Sie einige gruselige Effekte.



In der Endsequenz flüchtet der letzte Geist plötzlich, statt Sie anzugreifen.



»Trägt ein Träger-Shirt: Shirt-Träger.«

In Rivet City nehmen Sie eine junge Frau unter Vertrag, das schaltet neue Quests frei.



Diese Dame ist nicht von Ihren Absichten überzeugt, da helfen nur bestimmte Dialogoptionen.

FALLOUT 3

Verkehr tüchtig!

Hier verdienen Sie Kohle, indem Sie Mädels reihenweise flachlegen und als Bordsteinschwalben ausbilden.

WASTELAND PLAYER | Diese Modifikation von sinisterchipmunk macht aus dem Rollenspiel im Genre-Sinn eines, bei dem es mehr um körperliche Leidenschaft geht. *Wasteland Player* ist eine Sammlung von Plug-ins, die Ihrem Charakter im Spiel die Eigenschaft hinzufügt, andere zu verführen oder zu erpressen – oder optional auch Charaktere davon zu überzeugen bzw. sie dahingehend zu erpressen, für Sie der Prostitution nachzugehen. Auf gut Deutsch: Sie schicken die Tussis auf den Strich und kassieren so wöchentlich 250 Kronkorken und auch sexuelle Gefälligkeiten. Grundsätzlich besteht die Mod aus den sogenannten „Core Files", die Sie in jedem Fall benötigen und dann mit weiteren Plug-ins, die meist auch Quests enthalten, erweitern. Einige davon werden erst im Laufe der Haupthandlung verfügbar. Etwa *Toying with Angela*, bei der Sie eine ganz fiese Nummer abziehen, um Angela an die Wäsche zu gehen. Um die Tante für Sie anschaffen zu schicken, müssen Sie zunächst Diego aus dem Weg räumen. Hierfür bringen Sie ihn dazu, mit ihr Schluss zu machen. Richtig fies: Sagen Sie ihm einfach, wie gut sie (bei Ihnen) im Bett war. Oder noch hinterhältiger: Verkuppeln Sie die beiden, fressen Sie sich bei deren Hochzeit durch und treiben Sie dann erst einen Keil zwischen die beiden. Klar, dass Ihr Karma unter solch unchristlich fiesen Aktionen leidet.

Marc Brehme

Info: www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=2273

Fallout 3: Wasteland Player

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Fallout 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1,8
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Scharf gemacht



»Ausgeliefert: Kettenbrief.«

Gesichter und Hintergründe wirken mit dem Texturenpaket wesentlich schöner.

Bei diesem Soldaten ist die Mimik nun wesentlich deutlicher zu erkennen.

Mit solch detaillierten Texturen sahen Sie den noch immer genialen Science-Fiction-Shooter noch nie.

JOHN P.'S UNIFIED TEXTURE PACK | Dass wir auf hübsche Frauen stehen, sollte klar sein. Zwar schlüpfen Sie auf Wunsch auch in *Deus Ex: Invisible War* (Vollversion auf unserer DVD) in die Rolle einer netten Dame, doch als hübsch kann man diese inzwischen nicht mehr bezeichnen. Genau wie bei der Dschungelbewohnerin Ingrid van Bergen hat die Zeit ihre Spuren beim Spiel hinterlassen. Inzwischen sehen die Texturen in der virtuellen Zukunftswelt verwaschen aus, Details suchen Sie mit der Lupe. Aber wozu gibt es schließlich den fantastischen Mods&Maps-Bereich in PC ACTION? Auf unserem Datenträger finden Sie nämlich ein Modpaket, das allen Objekten und Personen in *Deus Ex: Invisible War* hochaufgelöste Texturen verpasst. Damit erstrahlt der Shooter in neuem Glanz und wartet mit Details auf, die Sie so nur in aktuellen Spielen zu sehen bekommen. Auf Gesichtern erkennen Sie nun beispielsweise sogar Poren, Wände wirken rau. Damit macht es auch heute wieder uneingeschränkt Spaß, hinter die Verschwörung in der Zukunft zu kommen und sich durch unzählige Gegnerhorden zu ballern. Zur Installation achten Sie bitte auf die Readme-Datei auf der DVD. Diese erklärt, wie Sie die neuen Texturen in das Spiel integrieren. Damit sollte sich die Wartezeit auf Teil 3 der Cyperpunk-Saga doch angenehm vertreiben lassen.

Andreas Bertits

Info: www.john-p.com

Deus Ex: Invisible War – John P.'s Unified Texture Pack

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Deus Ex: Invisible War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	132
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Nachdem Kollege Brehme den Autor dieses Artikels in den Staub geschickt hat, schießt er jubelnd in die digitale Luft.

»Indianerhandy: Flatrate.«

FAR CRY 2

Die glorreichen Sieben

Unser Map-Pack besteht aus sieben genialen Karten, die für Matches im lokalen Netzwerk (LAN) ausgelegt sind.

LAN-MAP-PACK | Sie setzen sich auch heute noch gern im Keller zusammen und spielen stundenlang mit Freunden und Bekannten? Falls Sie zufällig Giulia Siegel oder Darth Vader heißen und Sie also niemand mögen sollte, verfallen Sie mal nicht gleich in Panik! Schließlich sind Sie doch eine attraktive Persönlichkeit. Falls nicht, können wir Ihnen mit Ihrem Einsamkeitsproblem auch nicht weiterhelfen. Das *LAN-Map-Pack* für *Far Cry 2* aus der digitalen Feder des französischen Modders Neurosol jedenfalls bietet mit sieben frischen Deathmatch-Karten ordentlich Stoff für gemeinsam durchzockte Nächte.

HINTER DEN SIEBEN BERGEN

In *Science Friction* prügeln Sie sich auf einem Wüstenplaneten, am Himmel herumfliegende Asteroiden sorgen für Weltall-Stimmung. *Plateforme* schickt Sie auf eine Bohrinsel. Hier ist Vorsicht geboten: Herumstehende Ölfässer explodieren schnell. *Touristic Fire* wartet nicht nur mit einer hübschen Aussicht auf, sondern auch mit einen Pool und einem fahrtüchtigen Kleinwagen. Der ist allerdings leicht entflammbar, Spritztouren enden meist tödlich. Schwimmer werden nicht so leicht getroffen, bewegen sich allerdings nur langsam. In *Salle de Sport* erforschen Sie eine alte, als Lagerraum genutzte Turnhalle. Vorsicht vor versteckten Gasflaschen! Ähnliches gilt für die Map *Concrete Training*: In einem Industriegebäude stehen weiträumig verteilt große Kanister, Einschusslöcher verursachen gefährliche Feuerfontänen. *Les Egouts* wirkt gruselig: Die teils überflutete, sehr dunkle Karte eignet sich hervorragend, um Feinden aufzulauern. Gerade auf Leitern sind Sie leichte Beute. *Gladiator Arena* schlussendlich hält, was es verspricht: Auf der kleinen Karte jagen Sie in einer Art Wüstenkolosseum Ihren Gegenspielern hinterher. Herumstehende Holzwände bieten Deckung. Besonders witzig: Der gesamte Boden der Arena lässt sich in Brand setzen. Aus sicherer Entfernung können Sie Ihre Mitspieler so gleich scharenweise brutzeln. Vor Veröffentlichung ließ Neurosol seine Karten ausgiebig auf der Webseite von Freunden testen.

Johann Trasch

Info: http://farcry2.mangara.org

Far Cry 2: LAN-Map-Pack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



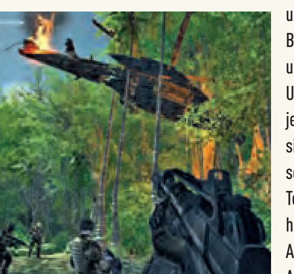
Dank leicht entflammbarer Gräser nehmen Sie hier beide Kontrahenten mit ins Grab.

Der Spieler schlägt aus der sicheren Deckung der Holzverschläge auf der Karte *Gladiator Arena* zu.

LIES MICH!

Predator – Heat of the Jungle

Crysis | Schwarzenegger-Fans, aufgepasst: In der Mod *Predator: Heat of the Jungle* landen Sie – der Name lässt es erahnen – unfreiwillig im Dschungel. Brennende Helikopter und eine lebensfeindliche Umgebung schrecken Sie jedoch wenig, schließlich sind der Protagonist und seine Reisebegleiter Teil einer Spezialeinheit. Problem: Für den Angriff eines aggressiven Außerirdischen sind auch die nicht gerüstet. Trotzdem müssen Sie der technologisch überlegenen Bestie Herr werden, wenn Sie überleben wollen. (JT)



Info: www.exp.de/shownews.php?id=30918 GUT

Snej-Mod: 6.0.04

Diablo 2 | Manchmal sind es Mods, die alte Spiele nicht nur gesellschaftsfähig halten, sondern ihnen komplett neues Leben einhauchen. Dank der *Snej-Mod* ackern auch heute noch viele Hack&Slay-Spezialisten daran, Ihren Charakter auf Stufe 500 (statt wie im Hauptspiel 99) zu treiben. Die neue Version bietet neben einer höheren Auflösung auch zahlreiche Bugfixes. (JT)

Info: http://snej.bananenblau.net GUT

AUF DVD Mord im Laufrad

Adventure | Sie sind ein Fan klassischer Adventures und konnten früher gar nicht genug kriegen von Tentakeln (*Day of the Tentacle*) und Weitspucken (*Monkey Island 2*)? Dann hergehört: *In Mord im Laufrad* klären Sie den mysteriösen Tod von Hamster Rodderick auf. Das 2D-Adventure bietet einige der witzigsten Dialoge der letzten Jahre. (JT)



Info: www.hulub.ch SEHR GUT

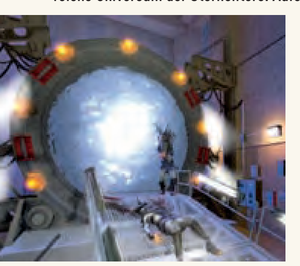
AUF DVD Mental Repairs

Adventure | Weniger brüllend komisch, aber dafür umso spannender zeigt sich *Mental Repairs*, das vom gleichen Autor stammt. Henrik Liaw muss als „Maschinenpsychiater" einen verrückt gewordenen Computer wieder zur Vernunft bringen. Selbst wer Adventures sonst nur mit der Kneifzange anfasst, findet – dank nur einstündiger Spielzeit – hier vielleicht doch noch Gefallen am Point&Click-Phänomen. (JT)

Info: www.hulub.ch SEHR GUT

Stargate: The Last Stand

Half-Life 2 | Die Komplett-Konvertierung wirft Sie ins umfangreiche Universum der Sternentore. Aufseiten der Menschen oder der Jaffa retten Sie die Erde – oder vernichten das gute Stück. Im Einzel- und Mehrspielermodus sehen Sie die aus Film und Fernsehen bekannten Schauplätze und nutzen besondere Waffen, etwa die Kampfspeere der ägyptischen Wachen. Aktuell befindet sich die Mod in der Beta-Phase. (JT)

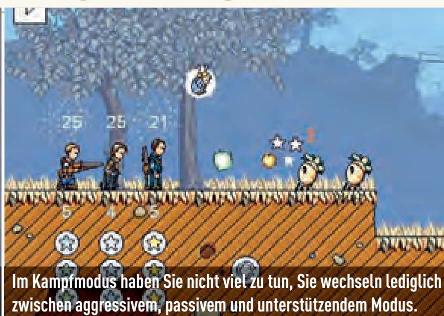


Info: www.stargatetls.net GUT

GRATISSPIEL DES MONATS!



Zu Beginn haben Sie die freie Wahl zwischen neun sehr unterschiedlichen Charakteren.



Im Kampfmodus haben Sie nicht viel zu tun, Sie wechseln lediglich zwischen aggressivem, passivem und unterstützendem Modus.

The Spirit Engine

2D ist tot. Ganz 2D? Nein, ein kleines Häufchen Programmierer hält zweidimensionalen Spielen tapfer die Stange.

Zum Beispiel mit dem weitgehend unterschätzten Gratis-Rollenspiel *The Spirit Engine*. Wenn Sie das knuffige Abenteuer zum ersten Mal starten, wählen Sie drei von neun Charakteren aus, mit denen Sie anschließend durch die industrialisierte Fantasy-Welt laufen. Die Namen der Damen und Herren sind zwar voreingestellt, wer lieber mit individualisierten Protagonisten spielt, kann sie aber auch nachträglich ändern. Zur Geschichte: Auf einer zunächst unbekannten Insel bricht ein Minenstollen zusammen, Dutzende Arbeiter kommen ums Leben. Statt nach Überlebenden zu suchen, befiehlt der Vorarbeiter allerdings die sofortige Abriegelung des Gebiets. Just im selben Moment verschwinden die drei gewählten Charaktere aus ihrer gewohnten Umgebung und landen mitten im Nirgendwo auf einer Waldlichtung. Das Einzige, was der Gruppe weiterhelfen könnte, ist eine kleine, fette Elfe, die plötzlich erscheint und den dreien überallhin folgt. Problematisch ist nur, dass das Luder unglaublich mundfaul ist. Auf der Suche nach der nächsten Siedlung geht's aber um weit mehr als einfaches Geplapper. Wie in Rollenspielen üblich, messen Sie sich natürlich auch mit allerlei Getier. Das läuft so: Jeder Ihrer Helden hat je nach seinem Beruf unterschiedliche Eigenschaften: Pfarrer heilen lieber, als sich zu hauen, Zauberer (wer hätte es geahnt?) zaubern und Schützen zücken die Flinte. Im übersichtlichen Fähigkeitenmenü stellen Sie eine aggressive, eine defensive und eine unterstützende Angriffsrotation ein. Im Gefecht selbst dürfen Sie diese dann nach Belieben wechseln. Bei Kampfbeginn stellen sich die Recken hintereinander auf, der vorderste kassiert grundsätzlich die Schläge. Ist der arme Kerl kurz vor dem Ende, empfiehlt es sich, die Aufstellung zu ändern. Um die umfangreiche Story zu verstehen, sind Englischkenntnisse hilfreich. *Johann Trasch*

Info: www.thespiritengine.com

AHOI, BROWSE!

Exteel

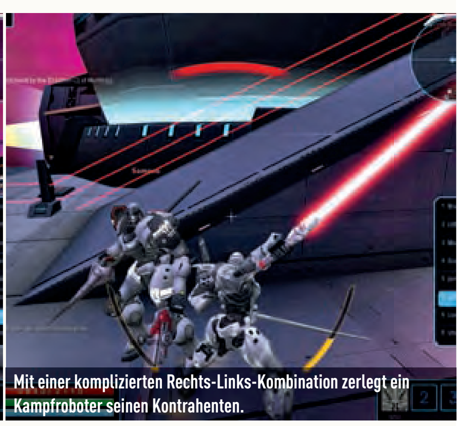
Kein Scheiß: Nummer 5 lebt – wirklich! Außer Sie verhindern es in diesem virtuellen Krieg der Roboter.

Wenn Ihnen das Gebrabbel dieses 80er-Jahre-Roboters auf den Keks geht, können Sie Ihre Aggression stellvertretend an anderen Blechkumpanen auslassen – auch wenn Sie dazu selbst in die Rolle eines solchen schlüpfen müssen. In *Exteel* ballern Sie als futuristischer Android auf andere Roboter. So viel zur „Story" des Actionspiels. Die Steuerung: Direkt zu Beginn führen umfangreiche Tutorial-Missionen Sie in Bewegungsabläufe und Waffenbenutzung ein. Per Pfeiltasten steuern Sie Ihren frisch gebackenen Avatar durch die Science-Fiction-Levels, mittels der linken und der rechten Maustaste feuert der Eisenmann die Waffe in der jeweiligen Hand ab. Anders als vielleicht erwartet, stehen Ihnen dabei nicht nur Laserkanonen zur Verfügung, sondern auch die klassische Nahkampf-Schild-Kombination. Um dem Weltraum-Setting Rechnung zu tragen, gibt's natürlich auch Lichtschwerter. *Star Wars* lässt grüßen. Vorsicht: Jede Knarre ist nur auf eine bestimmte Entfernung effektiv. Aus nächster Nähe das Snipergewehr anzulegen, ist genauso unsinnig, wie weit entfernte Feinde mit der Schrotflinte abknallen zu wollen. Weil einfache Ballistiktests nach fünf Minuten langweilig wären, gibt es verschiedene Spielmodi. Zum einen das klassische Deathmatch – jeder gegen jeden. Wer hier die meisten Abschüsse landet, gewinnt. Zum anderen das Team-Deathmatch. Dabei organisieren Sie sich in Mannschaften, treiben aber ansonsten das Gleiche wie im erstgenannten Modus. Bei Last Man Standing siegt – der Name sagt es schon –, wer als Letzter steht. Taktischer wird es, wenn Sie sich an eine Runde Territory Control wagen. Hier gilt es, bestimmte Punkte auf der Karte einzunehmen und so lange wie möglich unter Kontrolle zu halten. Wenn Sie hier nicht auf Ihre Mitspieler achten, landen Sie schneller im Roboter-Himmel, als Ihnen lieb ist. Wer auch vor dem virtuellen Herrn gut dastehen möchte, besorgt sich im Ingame-Laden coolere Bauteile und Waffen. Gewalt bleibt bei den ganzen Schießereien außen vor – abgesehen von Batterieflüssigkeit spritzen keinerlei „Körpersäfte" über den Bildschirm. *Johann Trasch*

Info: www.exteel.com



Auf kurze Entfernung nutzt der Spieler seine Maschinenpistolen, das setzt dem anderen Roboter stark zu.



Mit einer komplizierten Rechts-Links-Kombination zerlegt ein Kampfroboter seinen Kontrahenten.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Die Königsdisziplin


Auf der Übersichtskarte verschieben Sie Ihre Einheiten und Heerführer.


»Blutig: Massenstart beim Fondue-Wettessen.«
Auf dem Schlachtfeld messen sich die Pikeniere der Royalisten und Parlamentarier.

Wer schon einmal einen Engländer gesehen hat, weiß: Solange die sich nur untereinander hauen, ist alles okay. So geschehen 1642.

FOR KING OR COUNTRY | Damals tobte im Vereinigten Königreich ein Bürgerkrieg, in dem sich Parlamentarier und Königstreue gegenseitig auf die Mütze gaben. *For King or Country* hält sich an historische Details, was den Ablauf des einjährigen Scharmützels angeht, nur den Ausgang entscheidet allein der Spieler. Für welche Fraktion Sie in die Schlacht ziehen, ist prinzipiell egal, beide Seiten sind etwa gleich stark und verfügen über ähnliche Einheiten.

HINTER DEN SIEBEN BERGEN

Weil es wenig innovativ wäre, einfach zwei neue Fraktionen in *Medieval 2* zu packen, hat das fleißige Modder-Team von AlphaDelta natürlich noch ein wenig mehr herumgebastelt: Statt der sonst so wichtigen Religion kümmern Sie sich nun um die Ressource „Support". Die erfüllt etwa denselben Zweck und wirkt sich positiv auf das Befinden Ihrer Armeen aus. Der Grund ist einfach: Engländer sind meist protestantisch, ob sie nun der Königin hinterherdackeln oder für mehr Demokratie kämpfen. Natürlich werden Truppen nicht von irgendwelchen Niemanden angeführt, auch an (bei englischen Geschichtslehrern) prominente Heerführer wie den schottischen Earl of Leven wurde gedacht. Ansonsten bleibt alles beim Alten in der Welt von *Total War*: Eine große Karte dient zum Herumschieben Ihrer Einheiten, hier bauen Sie neue Gebäude und sondieren die Lage. Landet ein Trupp auf besetztem feindlichem Gebiet, geht es ab auf das Schlachtfeld: Hier prügeln sich ganze Regimenter digitaler Soldaten. Auf unserer DVD finden Sie die Modifikation zusammen mit beiden dafür erschienenen Patches. Apropos: Um *For King or Country* spielen zu können, müssen Sie Ihr *Medieval 2: Total War* auf die aktuelle Version 1.3 hieven.

Johann Trasch

Info: www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=211

Medieval 2: Total War For King or Country

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2: Total War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	250
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command&Conquer-Serie	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
Fallout 3	www.fallout-hq.de
Fallout 3	www.fallout3nexus.com
Far Cry 2	www.farcry2-hq.com
FIFA	www.fifastadt.de
Gothic-Serie	www.worldofgothic.de
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow-Six-Serie	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
Spore	www.sporemods.org
Spore	www.thesporeworld.de
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	www.eawhq.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
Team Fortress 2	www.teamfortress2.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

»Schmerzhaft: Rasurbrand.«

In der Nähe der Stadt Varas legen wir uns mit einem Steinkoloss an. Optisch ist der Kampf so ansehnlich wie im Platzhirsch *World of Warcraft.*

RUNES OF MAGIC

Schön, frei, zügig!

Kost' nix, kann nix? Um das zu prüfen, haben wir uns vorurteilsfrei durch die kostenlose Alternative zu *World of Warcraft* & Co. geprügelt.

Vorweg: *Runes of Magic* verlässt sich auf Altbewährtes – macht damit aber alles richtig. Veteranen finden sich schnell zurecht. Wer Online-Rollenspiele bisher nur aus Geschichten blasser Kellerkinder kennt und aus Neugier vielleicht mal selbst in eine virtuelle Welt abtauchen möchte, findet dank zahlreicher Einführungsmissionen einen schnellen Einstieg. Und zwar für lau.

WER BIN ICH?

Wie in jedem Online-Rollenspiel wählen Sie zunächst Ihre Charakterklasse. Die sechs Archetypen unterscheiden sich nicht nur in ihrer Aufgabe im Gruppenspiel, sondern bestimmen auch, welche Waffen Ihr Held oder Ihre Heldin trägt. Wurfdolche etwa sind Schurken vorbehalten. Wer hingegen mit Äxten um sich schlagen möchte, sollte sich für einen Krieger entscheiden. Abgesehen vom Ritter (bindet Gegner an sich, um seine Mitspieler zu schützen) und vom Priester (zuständig für Heilung) eignen sich alle Klassen, um ordentlich Schaden auszuteilen. Sobald Ihr Recke die zehnte Stufe erklommen hat, wählt er eine Sekundärausrichtung und macht sich deren Fähigkeiten teilweise zunutze. Dabei erfüllt jede Klassenkombination einen eigenen Zweck: Magier-Kundschafter verursachen beispielsweise sehr lange konstanten Schaden, Ritter-Krieger sind doppelt so robust wie Ritter oder Krieger im Alleingang.

DIE MISCHUNG MACHT'S!

Als junger Tunichtgut starten Sie Ihre Abenteurer-Karriere mit der Beseitigung von wenig gefährlichen Störenfrieden wie Füchsen und herumlaufenden Pilzen. Praktisch: Orientierungslegastheniker können sich fast alle Nichtspielercharaktere auf der Karte anzeigen lassen. Besonders faule Säcke benutzen ferner die „Automatisch bewegen"-Funktion. Zu tun gibt es in *Runes of Magic* viel: etwa Aufgaben, die Sie einmal täglich erledigen können. Als Lohn winken nicht nur Erfahrungspunkte und Gold, sondern auch Phirius-Münzen. Diese können Sie für besonders tolle Gegenstände ausgeben. Schon ab Level 5 startet außerdem eine sehr lange Questreihe, die sich wie ein roter Faden durch alle Gebiete und Charakterstufen zieht. Zu deren Beginn suchen Sie nach der Puppe eines kleinen Mädchens, später schnetzeln Sie sich im Auftrag einer Geheimorganisation durch Horden gewalttätiger Banditen. Sie würden lieber irgendwas Großes verdreschen? Kein Problem! Es gibt eine Vielzahl dunkler Verliese, die Sie nur mit ausgewogenen Gruppen betreten sollten. Die meisten davon sind instanziert, bieten Ihnen also eine spezielle Version des Kerkers, in der nur Sie und Ihre Mitstreiter einen besonders zähen Bossgegner über den Jordan schicken. Andere Gebiete sind für alle Spieler gleichzeitig zugänglich – hier dürfen Sie andere Helden aus dem Weg räumen. Wer noch größere Widersacher erlegen will, schließt sich einem Schlachtzug mit bis zu 35 weiteren Spielern an. In einer solchen Gruppe können Sie schon ab Level 25 in den



Der Spieler darf fast alle Anzeigen der Benutzeroberfläche verschieben oder in ihrer Größe anpassen.

»Hat sich bei der Bundeswehr nicht durchgesetzt: Handgranaten-Apportierhund C-43.«



In den großen Ortschaften herrscht geschäftiges Treiben. Wer handeln will, ist hier goldrichtig.

»Festival der Farbenblindheit, Fürth 2009.«

So spielt sich Runes of Magic

Viele Innovationen dürfen Sie hier nicht erwarten, dafür aber eine Menge bekannter Online-Rollenspiel-Tugenden in neuem Gewand. Neben dem üblichen Helden-Tagewerk (bestehend aus Kämpfen und Herumlaufen) vertreiben sich Handarbeitsspezialisten die Zeit mit der Herstellung der Ausrüstung.


PRÜGELN

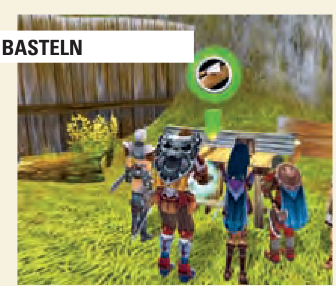
Kämpfe und Schlachten sind des Abenteurers täglich Brot. Fast alle Aufgaben erfordern eine starke Hand. Ungefährliche Botengänge sind in *Runes of Magic* eher selten. Je nach Klasse gestalten sich die Prügeleien unterschiedlich schwer: Reine Schadensausteiler schnetzeln sich im Sekundentakt durch Feinde, Heiler haben länger zu tun.


SAMMELN

Ob für die Herstellung bestimmter Rüstungen und Waffen oder für Aufgaben: Ihr Held benötigt Unmengen an Erzen, Kräutern, Eingeweiden und sonstigem Zeug. Vorratshaltung zahlt sich aus – oft fliegen Ihnen die notwendigen Gegenstände zu, bevor Sie die passenden Aufträge erhalten. Alles, was halbwegs brauchbar zu sein scheint, kann später nützlich sein.


REISEN

Um von A nach B zu kommen, bieten sich Ihnen drei Möglichkeiten: per pedes, hoch zu Ross oder mithilfe von Portalen. Schon ab dem ersten Level haben Sie Zugriff auf Pferde – aber nur für zwei Stunden gemietet, wenn auch zu einem fairen Preis. Stadtteleporter funktionieren hingegen durchgehend – und auch kostenfrei.


BASTELN

Zum Handwerkssystem: Sie können alle sechs produzierenden Berufe erlernen, aber nur in einem die maximale Stufe erreichen. Zur Wahl stehen: Alchemie, Holzverarbeitung, Rüstungshandwerk, Kochen, Schmiedekunst und Schreinerei. Nicht jeder Job eignet sich für jeden Charakter. Ein Ritter etwa wird wohl kaum Stoffroben schneidern.

Katakomben einer alten Abtei epische Beute abgreifen. Allerdings nur zweimal täglich und zu bestimmten Uhrzeiten. Dazwischen sind die Tore dicht. Ferner muss eine bestimmte Aufgabenreihe abgeschlossen sein. Während in *World of Warcraft* Zugangsvoraussetzungen für Instanzen beständig entfernt werden, müssen Sie hier also ordentlich ranklotzen, um an interessanten Orten Einlass zu erlangen. Das kostet zwar einiges an Spielzeit, sorgt aber für Atmosphäre. Außerdem machen sich gerade in großen Gruppen die Unterschiede der Klassenkombinationen bemerkbar. So eignen sich Priester-Ritter perfekt für Heilung und Verstärkung anderer Spieler und sind daher gern gesehene Mitstreiter. Priester-Schurken kommen hingegen ohne Gruppe prima zurecht, weil sie sowohl draufhauen als auch sich selbst heilen können. In einer Gruppe ist aber keine der Fähigkeiten so effektiv wie die einer auf Heilung oder Schadensausstoß spezialisierten Kombination.

MACH'S DIR SELBST!

Wer die Schlachten satt hat, versucht sich als Handwerker und stellt Gegenstände wie Waffen, Rüstungen, Tränke oder Verbände her. Die Erzeugnisse sind durchaus brauchbar und etwa so nützlich wie die Aufgabenbelohnungen. Um tätig zu werden, brauchen Sie allerdings einen ordentlichen Batzen Rohstoffe. Beispielsweise verschlingt die Herstellung eines Schwertes mehrere Metallbarren. Ein solcher benötigt wiederum den Ertrag dreier Erzadern. Zum Glück finden Sie diese Vorkommen an jeder Ecke. Was Sie mit dem geschmiedeten Schwert schlussendlich machen, überlässt das Spiel Ihnen: Entweder Sie nutzen das gute Stück selbst oder Sie verhökern es im spielinternen Auktionshaus.

FÜR SPARFÜCHSE

Zugegeben, *Runes of Magic* nutzt zu einem großen Teil die bereits aus *World of Warcraft* und Konsorten bekannten Elemente, bleibt dabei aber für den Spieler kostenfrei. Doch wie funktioniert das? So: Mittels eines kleinen Symbols auf Ihrer Minikarte öffnen Sie den sogenannten Itemshop. Hier können Sie (müssen aber nicht!) gegen echtes Geld allerlei Gegenstände kaufen, beispielsweise Tränke, die zusätzliche Erfahrungspunkte gewähren, oder geschmackvolle Inneneinrichtung für Ihr virtuelles Haus (ja, richtig gelesen, hier verfügt Ihr Held über eine eigene Bude). Wer aber nach einem dickeren Knüppel sucht – etwa nach einem Dolch mit höherem Angriffswert –, darf weiter traurig auf sein mickriges Buttermesser gucken: Waffen und Rüstungen können Sie hier nämlich nicht erwerben. Solche Gegenstände müssen weiterhin im Spiel erbeutet werden. Auf diese Weise stellen die Macher sicher, dass zahlende Kunden nicht übermäßig bevorteilt werden. Wir halten *Runes of Magic* für eine ernst zu nehmende Alternative zu *World of Warcraft*! Johann Trasch

Info: www.runesofmagic.com

Runes of Magic

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Internetverbindung
GRÖSSE IN MEGABYTE:	4.300
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


In den Ruinen von Tagena begegnen Sie vielen mies gelaunten Patrouillen.


Der Eingang zur alten Abtei wird nicht nur von Gespenstern, sondern auch von Spinnen bewacht.

»Dabei sein ist alles: Die Epilepsie-Häkelgruppe Luftmasche e.V.«

SPIELETIPPS

Deus Ex: Invisible War

AUF DVD VOLLVERSION

Auch hier haben Sie die Chance, Ihrer Karriere eine deftige Starthilfe zu geben. Da dies allerdings durch Änderungen in der **Ini-Datei funktioniert**, fertigen Sie vorher bitte **unbedingt** eine **Sicherheitskopie** an. Sobald das erledigt ist, kann es losgehen:

Unverwundbarkeit
Klicken Sie sich in den **System-Ordner** des Spiels und öffnen Sie die Datei **user.ini** mit einem beliebigen Text-Editor. Achtung: Sie müssen vorher eventuell den **Schreibschutz** des Ordners entfernen. Nun suchen Sie nach folgenden Zeilen:

; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

Ersetzen Sie einfach alle **Variablen** (d) durch den **Wert 0.0**. Speichern Sie nun die Änderungen ab und starten Sie das Spiel. Und siehe da: Ihrer Spielfigur kann kein Haar mehr gekrümmt werden.

Schwächere Feinde
Klicken Sie sich erneut in die Datei **user.ini** und öffnen Sie sie mit einem Texteditor. Jetzt suchen Sie folgende Zeilen:

[Difficulty] ; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

Nun ändern Sie die **Variablen (d)** auf einen Wert zwischen **1.0 und 9.0** und speichern die Datei ab. Starten Sie das Spiel und beharken Sie die Gegner. Sie werden feststellen, dass diese bereits nach wenigen Treffern ins Gras beißen. Super!

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Hier ein Tipp, der Ihnen das sauer ersparte Geld rettet: Bevor Sie die Mission spielen, in der **Sie Fang zum Flohmarkt begleiten** sollen, geben Sie Ihr komplettes Geld für einen neuen **Anzug aus oder rüsten Ihren Kram damit auf**. Sobald Sie nämlich auf dem Flohmarkt ankommen, kommen zwei Banditen um die Ecke und rauben Sie komplett aus. Sie können die beiden zwar danach verfolgen und überwältigen – Sie bekommen aber nur Ihre **Ausrüstung** zurück, das Geld ist futsch.

Sacred 2: Fallen Angel

Mit einer kleinen Änderung können Sie einen **Gott-Modus** herbeizaubern. Da es sich hier um eine Modifikation einer Spieldatei handelt, empfehlen wir Ihnen **dringend**, vorher eine **Sicherheitskopie** anzulegen. Klicken Sie sich in den Spielordner und suchen Sie die Datei **balance.txt.** Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und **korrigieren** Sie die **Werte** der abgedruckten Zeilen wie angegeben:

Enemy_weapondamage = {0,0,0,0,0},
Enemy_spelldamage = {0,0,0,0,0}

Jetzt sind Sie unverwundbar! Genießen Sie es und legen Sie sich mit Horden von Gegnern an!

Dead Space

Schließen Sie einen **Xbox-360-Controller** an. Was? Sie haben keinen? Dann KAUFEN Sie sich einen! Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die **angegebenen Tastenkombinationen** ein. Wenn Sie alles richtig machen, ertönt ein lustiges Geräusch. Drücken Sie die **Start-Taste**, um das Spiel mit dem aktivierten Cheat wieder fortzusetzen.

Cheat	Wirkung
X, Y, Y, X, Y	Auffüllen der Energie (Stasis und Kinesis)
X, X, Y, Y, Y	Auffüllen des Sauerstoffs
Y,X, X, X,Y	Sie bekommen zwei Nodes
Y, X, Y, X, X, Y, X, X, Y, X, X, Y	Sie erhalten fünf Nodes
X, X, X, Y, X	Sie erhalten 1.000 Credits
X, X, X, Y, Y	Sie erhalten 2.000 Credits
X, X, X, Y, X, Y	Sie erhalten 5.000 Credits
X, Y ,Y, Y, X, X, Y	Sie erhalten 10.000 Credits

Boni
Absolvieren Sie das Spiel in irgendeiner Schwierigkeitsstufe, um zehn Power-Nodes, 50.000 Credits, Level-6-Militär-Anzug, Schwierigkeitsgrad „Unmöglich“ und neue Story-Buch-Einträge freizuschalten.

Geheime Botschaft
Nehmen Sie den ersten Buchstaben jedes Kapitels und bringen Sie sie in die richtige Reihenfolge. Sie erhalten eine mysteriöse Mitteilung. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber es hat etwas mit Nicole zu tun ...

Peng-Schatz
Begeben Sie sich zum Flugdeck in Kapitel elf. Sobald das Schiff abgehoben hat, schauen Sie sich auf den Landebahnen um. Sie entdecken eine Statue, die so ähnlich aussieht wie ein Oscar. Nehmen Sie das Ding mit Ihren telepathischen Kräften auf und sacken Sie es ein. Jetzt erhalten Sie einen Schatz. Die Statue können Sie übrigens für stolze 30.000 Credits verhökern.

Mercenaries 2: World in Flames

Auch hier gibt es einige kleine Tricks, die das Leben als Krieger um einiges leichter machen. Sie werden überrascht sein!

Schnelle Fahrzeug-Reparaturen
Ihr Gefährt ist stark beschädigt und gibt gleich den Geist auf? Obendrein ist auch noch keine Werkstatt in Sicht? Kein Grund zur Panik! Parken Sie einfach vor einem Gebäude, das Sie zu Fuß betreten können. Gehen Sie hinein, schauen Sie sich einen Moment um und kehren Sie dann zur Ihrem Vehikel zurück. Und siehe da: Ihr Fortbewegungsmittel ist wieder im 1a-Zustand und die Munition voll aufgefüllt. Heinzelmännchen?

Das Spiel zu einhundert Prozent lösen
Erledigen Sie, bevor Sie mit der finalen Mission beginnen, alle Außenposten-Levels. Diese können später nämlich nicht mehr angewählt werden, sind für die vollständige Lösung allerdings unerlässlich. Sobald Sie alle Nebenmissionen gelöst haben, wagen Sie sich in die entscheidende Schlacht. Ach ja: Nur wer das Spiel komplett absolviert, bekommt zur Belohnung noch ein paar Bonus-Gegenstände, die im Shop gekauft werden können.

Einfache Herausforderungen
Setzen Sie bei den ersten beiden Läufen den Höchstbetrag und speichern Sie daraufhin ab. Falls Sie verlieren, laden Sie einfach den Spielstand neu. Machen Sie dieses Spielchen so lange, bis Sie beides mal gewonnen haben. Beim dritten Spiel setzten Sie auf Sicherheit oder speichern wieder ab ... ach, Sie wissen schon ...

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute.

Deus Ex: Invisible War

Hinweis: Diese Lösung haben wir anhand der US-Version angefertigt. Sie enthält Tipps zu allen Missionen und Quests.




Passend zu unserer Premium-Vollversion auf der Heft-DVD liefern wir Ihnen hier die Komplettlösung des Meisterwerks *Deus Ex: Invisible War*.

SEATTLE

Das Trainingslager

Holen Sie sich aus der Truhe in Ihrem Zimmer die Umgebungskarte, die auf dem Datenpad gespeichert ist. Schnappen Sie sich die nahrhaften Riegel, die auf dem Schreibtisch und in der Küche deponiert sind. Bevor Sie Ihr Apartment verlassen, untersuchen Sie den Holoprojektor und lesen Sie die Nachricht auf dem Sideboard.

Billie treffen

Auf dem Gang gehen Sie nach links. Dem toten Wächter nehmen Sie die Munition ab. Neben der Zimmertür zu Apartment 454 benutzen Sie das Intercom. Billie verrät Ihnen den Code für den Aufzug. Räumen Sie ihre Küche leer und fahren Sie nach unten in den Trainingsbereich. Nach dem Plausch mit Doktor Nassif eilen Sie geradeaus und neben der Treppe nach links. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Klara und Leo, mit denen Sie sich bekannt machen. Wenn der Alarm ertönt, wetzen Sie unten durch die Sporthalle an der Wache vorbei in den Umkleideraum. Frisch ausgerüstet geht's zu Nassifs Büro.

Das Labor

Streifen Sie durch die leeren Wohnungen und lassen Sie Ihrer Sammelwut freien Lauf. Durch das Loch im Badezimmer Ihres Apartments gelangen Sie in das Labor. Schnappen Sie sich die Biomod-Container aus dem Schrank. Im nächsten Raum schleichen Sie an der Wand entlang, um nicht entdeckt zu werden. Wenn Sie direkt unter dem Gerät stehen, kann die Kamera Sie nicht erfassen. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie die beiden Feinde, sobald die Zwischensequenz zu Ende ist. Vergessen Sie nicht, sich die wohlverdiente Belohnung vom Professor geben zu lassen. Im angrenzenden Raum werfen Sie die explosive Kiste gegen die Kommode und klauen den illegalen Biomod-Container – die Hackfähigkeit können Sie dabei gut gebrauchen. Auf dem Tresen liegen eine Energiezelle und ein Multitool, im Abluftschacht ist noch ein Werkzeug versteckt. Im Flur hinter den Laserschranken schwirrt ein Blechdoktor herum, der Sie heilt. Durch den Schacht oben an der Treppe gelangen Sie auf eine Strebe, über die Sie unbemerkt auf die andere Seite robben. Um die Kuttenträger loszuwerden, werfen Sie den Gasbehälter die Treppe runter. Rechts deaktivieren Sie die Kamera und nehmen das Multitool aus dem Regal. Nach der Zwischensequenz fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

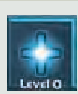
Upper Seattle

Gehen Sie nach rechts in das Café und holen Sie sich den Auftrag von dem Besitzer hinter der Bar. Zur Fabrik geht es in die andere Richtung. Geben Sie den Typen kein Geld. Flüchten Sie in Richtung Sicherheitsroboter vor der Attacke. Weiter links geht's in die Fabrik.

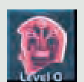
Die Fabrik

Die Chefin schildert Ihnen die prekäre Lage, aus der Sie sie retten sollen. Schalten Sie den elektronischen Wachhund hinter der Tür aus. Klettern Sie dahinter auf die große Box und durch die Lüftung. Halten Sie sich links, über den schmalen Sims erreichen Sie direkt die Notfallsteuerung. Das Passwort dazu finden Sie am Fuß der Leiter. Rennen Sie die Treppe im ehemals verseuchten Raum nach

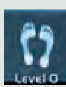
Biomods – Unsere Auswahl



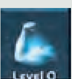
Regeneration: Eine Modifikation, auf die Sie keinesfalls verzichten sollten. Bei einer schweren Schlacht rettet Ihnen diese Fähigkeit oft das Leben und macht Ihnen bei einfachen Gefechten selbiges leichter.



Hacken: Diese Mod ermöglicht Ihnen Zugang zu Sicherheitssystemen und Bankautomaten. Nicht nur die Extra-Credits, sondern auch die Möglichkeit, Geschütztürme umzupolen, machen diese Fertigkeit zu einem Muss. Es wird keine Energie benötigt.



Schleichen: Benutzen Sie zu Anfang die Schleichfertigkeit, um sich unbemerkt an Ihre Opfer heranzumachen und dann anzugreifen. Oder Sie entgehen einfach dem Kampf, da Sie niemand entdeckt.



Stärkebooster: Macht Ihre Nahkampfangriffe noch stärker. Außerdem sind Sie damit in der Lage, schwere Gegenstände anzuheben und zu werfen. Auch diese Mod verbraucht keine Energie und ist immer aktiv.



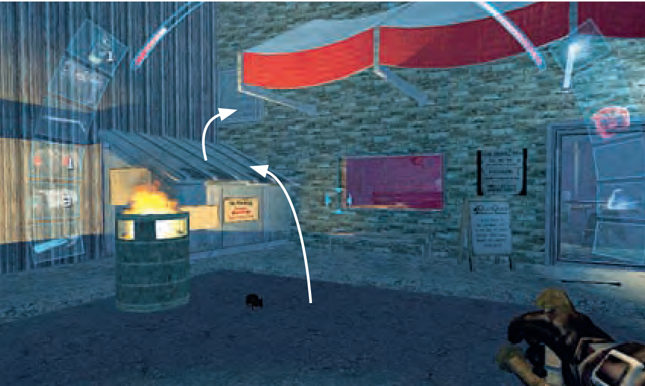
EMP-Angriff: Solange Sie eine Nahkampfwaffe benutzen, kommen Sie um diese Biomod nicht herum, da sie Ihnen sehr viele Situationen erleichtert. Mit dem Schwert und dieser Modifikation deaktivieren Sie Lichtschranken, Geschütztürme, Kameras und sogar Militärbots. Zudem sparen Sie einen Inventarplatz, weil Sie keine EMP-Granaten benötigen. Wenn diese Mod voll ausgebaut ist, wird Ihr Ziel umgepolt, nachdem Sie es einmal getroffen haben.



Geschwindigkeitsschub: Gegen Ende des Spiels haben Sie es meist mit schwer gepanzerten Soldaten zu tun, die bei ihrem Ableben explodieren oder ein Gift freisetzen – beidem sollten Sie tunlichst entgehen. Ab diesem Zeitpunkt setzen Sie hauptsächlich die Mag-Rail und den Raketenwerfer ein – deswegen empfiehlt es sich, auf den Geschwindigkeitsschub zu wechseln. So können Sie an den Gegnern vorbeisprinten und deren Geschossen ausweichen.



Sie haben viele Optionen: links über das Geländer steigen, hinter der Tonne rauskriechen oder rechts um die Ecke das Sicherheitssystem lahmlegen.



Von wegen „einbruchsicher". Die geschlossene Tür und das gut gesicherte Fenster nützen nichts, da Sie gemütlich über den Container einsteigen.

unten. Der Mann verrät Ihnen den Code für die Kammer des Reparaturroboters. Da Ihnen die Wachhunde nun freundlich gesinnt sind, können Sie alles Wertvolle einsacken und zu der Frau zurückkehren.

Lower Seattle

Per Aufzug suchen Sie die Slums auf. Steigen Sie bei QueeQueg's über den Container durch das Gitter ein. Eine Granate reicht – schon sind die Bohnen Geschichte. Gegenüber befindet sich der Eingang zur Kirche. Nachdem Sie von der Ordensführerin begrüßt wurden, sprechen Sie im Büro nebenan mit Lin-May Chen. Im Keller statten Sie sich aus und heilen sich beim Medibot. Im Greasel Pit labern Sie mit Bookie. Bevor Sie wetten, sollten Sie speichern. Danach reden Sie mit Eddie. Auf dem Weg nach draußen kontaktieren Sie Ava Johnson über das Holocomm und quatschen mehrfach mit Leo. Im Außenbereich verschwinden Sie durch die Falltür in die Kanalisation. Beseitigen Sie die zwei Ungetüme und holen Sie sich die Red Greasel Gun – diese ist stärker als normale Pistolen. Zwängen Sie sich in Heron's Loft im kaputten Fahrstuhl unter die Bodenplatte und steigen Sie durch den Tunnel nach oben. Sie landen genau neben dem gleich toten Greasel. Besuchen Sie Apartment 21 und holen Sie sich den Hack-Auftrag. In der Arena stauben Sie die Mäuse ab und wetten auf eines der Tiere, nachdem Sie gespeichert haben. Informieren Sie sich bei dem Omar-Händler, was er für Sie bereithält, und machen Sie sich auf den Weg nach oben.

Der Pilot

Sie haben zwei Möglichkeiten, sich einen Reiseführer zu besorgen: Befreien Sie Ava aus der Gefangenschaft oder lösen Sie Sid Blacks Heli aus. Letzteres ist der einfache Weg. Um Sid anzuwerben, klettern Sie in Heron's Loft im Fahrstuhlschacht nach oben. Meiden Sie das Sichtfeld der Kamera! Plündern Sie die Lagerräume, bevor Sie Sophias Büro betreten und ihr die 250 Credits aushändigen. Die Wachen sind danach freundlich gesinnt. Bummeln Sie ungestört durch den Hangar und räumen Sie das Waffenlager leer.

Lamar

Gehen Sie jetzt zur Fabrik zurück. Sie laufen zwei Feinden direkt in die Arme. Zusätzlich bewacht ein Scharfschütze den Fahrstuhl. Oben angekommen, klettern Sie über die Balken in den Schacht neben dem Bürofenster und platzen mitten in die Besprechung hinein.

Upper Seattle

Holen Sie sich Ihre Entlohnung vom Café-Besitzer. Falls Sie knapp bei Kasse sind, besuchen Sie die Historical Site. Dort deaktivieren Sie die Kamera mit einem Multitool und hacken das Terminal. Die Sicherheitsscheibe beseitigen Sie mit einer Waffe, die Glas pulverisieren kann. Eilen Sie zur Metro-Station und kaufen Sie sich entweder einen Pass für 250 Credits oder schleichen Sie durch das Loch am Eingang hinter den Schalter.

WTO-Air-Terminal

Sprechen Sie mit dem Captain und laufen Sie in den nächsten Raum. Biegen Sie nach links ab und unterhalten Sie sich mit Klara, die hinter dem Glasfenster steht. Lassen Sie die Glastür hinter sich und betreten Sie das Büro von Donna Morgan. Nachdem Sie das Hologramm angesehen haben, heben Sie das Multitool auf. Wenn der Civic Manager sein Büro verlässt, knacken Sie seine Schränke und hacken den Sicherheitscomputer. Genehmigen Sie QueeQueg's Zonenerlaubnis und holen Sie sich bei nächster Gelegenheit die Belohnung. Anschließend geht's nach Upper Seattle in den Nachtclub zurück.

Der Nachtclub

Nachdem Sie sich am Eingang erkundigt haben, was das Besondere an dem Club ist, bezahlen Sie die 100 Credits und suchen den Besitzer im oberen Stockwerk. Er hält einen Mordauftrag für Sie bereit. Auf der Tanzfläche der unteren Ebene reden Sie mit Lionel. Er gibt Ihnen den Pass zum Treppenhaus, wenn Sie seine Schulden begleichen. Von Upper Seattle aus betreten Sie die Emerald Suits.

Emerald Suits

Sprechen Sie mit dem Hausmeister und betreten Sie anschließend das Treppenhaus, das Sie direkt zum Penthouse führt. Erledigen Sie den Spiderbot im Wohnzimmer. Links an der Wand hacken Sie den Sicherheitscomputer und deaktivieren die Lichtschranken. Eilen Sie zur Bar und untersuchen Sie den Datacube, der hinter den beiden Flaschen liegt. Weiter geht's die Treppen nach oben, wo Sie sich unter die Kamera schleichen und das Gerät sabotieren. Im Schlafzimmer öffnen Sie den Tresorraum und lesen den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Hinterher verwandeln Sie die Glasscheiben zu Staub und packen das Waffen-Upgrade sowie das Energieschwert ein. Verlassen Sie nun das Penthouse und gehen Sie die Treppe herunter. Auf halbem Weg betreten Sie den Lüftungsschacht und erledigen den Bot mit einer EMP-Granate. Durchsuchen Sie das westliche Apartment, klettern Sie zurück und nehmen Sie sich die nördliche Wohnung vor. Anschließend kehren Sie auf den Korridor zurück und gehen die Treppe am Ende des Gangs nach oben. Benutzen Sie das Intercom des Raums 2226. Erklären Sie dem Mann, dass Sie sich um die Lieferung kümmern. Sagen Sie dem Kerl, dass Kurczec tot ist, und erleichtern Sie ihn um 200 Credits. Danach schalten Sie ihn und seinen Bodyguard aus. Im Schlafzimmer deaktivieren Sie die Lichtschranken mit einem Multitool und packen die Gegenstände in Ihren Rucksack.

Der Nachtclub 2

Holen Sie sich Ihre Belohnung von dem Besitzer des Clubs. Besuchen Sie den VIP-Bereich und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie allerdings noch keine Gegenstände. Im ersten Stockwerk finden Sie gleich neben der Treppe die Tür zum Keller. Unten hacken Sie den Computer und schalten die Lichtschranken und die Kameras ab. Untersuchen Sie den Datacube an dem Container und kehren Sie in den VIP-Bereich zurück. Sprechen Sie mit dem Händler und kaufen Sie ein. Upgraden Sie Ihre Hackfähigkeit und rüsten Sie Ihre Nahkampfangriffe mit der EMP-Mod auf. Vom Balkon aus springen Sie nach links und klettern in den Lüftungsschacht. Verlassen Sie die Abstellkammer und schleichen Sie nach links. Biegen Sie nach rechts ab und kriechen Sie in den nächsten Lüftungsschacht, wo Sie einen Spiderbot deaktivieren. In dem kleinen Büro nehmen Sie die SMG an sich, die unter dem Tisch liegt. Zudem reißen Sie sich den Softkey aus dem Regal unter den Nagel. Eilen Sie zum Balkon zurück und verlassen Sie den Nachtclub. Teilen Sie Sid mit, dass seine Schulden beglichen sind, und heben Sie mit ihm ab.



Die laufende Konferenz beenden Sie sehr schnell, indem Sie sich unbemerkt erst über die Rampe und dann über den Schacht dazugesellen.



Übers Dach kommen Sie ohne Probleme in die VIP-Lounge des Nachtclubs. Anschließend sprechen Sie mit dem Omar-Händler.

MAKO BALLISTICS

Der Einbruch

Falls Sie Geld und Ausrüstung benötigen, öffnen Sie zunächst die Tür und steigen die Treppen nach unten. Hacken Sie den Ziffernblock, um die Lichtschranken zu deaktivieren. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, eilen Sie nach links, plündern die Kiste und leeren den Bankautomaten am Ende der Treppe. Zurück auf dem Balkon, klettern Sie aufs Dach, wo diverse Utensilien verstreut liegen. Vom Startpunkt aus springen Sie nach unten auf das Vordach. Schleichen Sie rechts entlang. Nutzen Sie die Kiste als Deckung vor der Kamera. Schließlich betreten Sie das Gebäude durch den Lüftungsschacht.

Die Mag Rail

Innen lesen Sie den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Auf dem Flur befindet sich gleich links eine Kamera, schräg gegenüber auf der Galerie ist noch so ein Prachtexemplar. Passen Sie die Patrouille ab und schleichen Sie nach rechts aus dem Zimmer. In der Nische deaktivieren Sie das Überwachungssystem. Der Gang ganz links führt Sie zum Waffenlabor. Alternativ können Sie auch durch das Gitter in der Decke steigen. Leider haben Sie nicht die Möglichkeit, es beiden Parteien recht zu machen – selbst wenn Sie die Tür blockieren. Verschonen Sie den Wissenschaftler und nehmen Sie die Waffe mit.

Das Biolab

Machen Sie sich auf den Weg zum Biolab-Aufzug: die Stufen nach unten, unter dem Laufgitter durch den Wartungsgang und auf der anderen Seite im Raum ohne Tür die Leiter hoch. Sprechen Sie mit den beiden Frauen und schnüffeln Sie anschließend in dem angrenzenden Labor rum. Befreien Sie den Außerirdischen, der alle Wachen und Wissenschaftler ruhig stellt – Sie selbst bleiben unversehrt. Gehen Sie nach oben und durchsuchen Sie den Wachraum. Im Regal liegt ein Datacube, dem Sie den Zugangscode zu dem Büro entnehmen. Setzen Sie Ihren Weg fort und schnappen Sie sich den Biomod-Container aus dem Schrank. In dem kleinen Büro benutzen Sie die Tastatur des Computers. Kehren Sie aufs Dach zurück, wo Sie bereits von Ihrem Piloten erwartet werden.

KAIRO

Nord Medina

Laufen Sie nach links und öffnen Sie das Tor. Marschieren Sie geradeaus, bis Sie den Empfang erreichen. Sprechen Sie mit der WTO-Steuerprüferin. Biegen Sie nach rechts ab und gehen Sie die Rampe nach oben. Dort reden Sie mit NGs Managerin und wählen Sie QueeQuegs Nummer. Nach dem Gespräch fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und gehen links die Rampe nach unten. Fahren Sie mit dem Aufzug zur Moschee. In der Haupthalle unterhalten Sie sich zuerst mit Billie Adams, danach mit Saman. Nehmen Sie die Tür im Westen Richtung Madina-Bereich und eilen Sie die Treppen nach unten. Suchen Sie nach Mrs. Ameer und sprechen Sie mit ihr. Danach holen Sie sich noch mehr Informationen von dem Arzt. Verlassen Sie das Gebäude in Richtung Nord Medina. Laufen Sie an den Gittern vorbei die Treppen nach oben. Biegen Sie nach rechts ab und holen Sie sich einen neuen Auftrag von dem Mann, der hinter den Gitterstäben steht. Gehen Sie die Treppe wieder nach unten und biegen Sie nach rechts ab. Nachdem Sie den lästigen Verkäufer abgeschüttelt haben, geht's um die Ecke nach oben. Holen Sie sich einen Auftrag von Leo und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie die Biomod-Container. Eilen Sie zu den ersten Treppen zurück, wo Sie den Mordauftrag erhalten haben. Noch ein Stockwerk weiter oben betreten Sie Dr. Nassifs Apartment. Fragen Sie Maskini aus und verlassen Sie die Wohnung. Im oberen Stockwerk schieben Sie die beiden Fässer beiseite und erledigen den Bot im Lüftungsschacht. Setzen Sie sich mit den Bewachern auseinander. Nachdem Sie die beiden Datacubes untersucht haben, betreten Sie South Medina.

South Medina

Biegen Sie nach rechts ab und klettern Sie an den zwei Leitern beim Helipad nach oben. Lesen Sie die Infos aus den Datacubes und begeben Sie sich wieder nach unten in den Hof. Sprechen Sie mit dem Manager des Cafés. Laufen Sie nun am Tresen vorbei und gehen Sie nach links. Machen Sie die drei Wegelagerer fertig und betreten Sie das Greenhouse. Im Hof schleichen Sie an der Kamera vorbei und hacken den Sicherheitscomputer hinter den Kisten. Laufen Sie in Richtung Warenlager und locken Sie den Sicherheitsroboter vor das Geschütz. Danach knacken Sie innen die Tür zum Luftfilter, indem Sie die explosive Kiste dagegenschmettern, und zerstören die Anlage mit der zweiten Kiste. Nach der Explosion steigen Sie durch die nun zugängliche Bodenplatte. Aus dem Kellerraum mopsen Sie sich den Biomod-Container. Verlassen Sie das Grundstück. Zwei Anhänger der Kirche lauern Ihnen in der Gasse auf. Sobald Sie den Kampf für sich entschieden haben, betreten Sie das Arcology-Gebäude. Zeigen Sie dem Wächter Ihren Pass.

Arcology

Schnappen Sie sich die Credits und laden Sie die Karte aus dem Datacube herunter. Folgen Sie dem Gang nach Süden und begeben Sie sich zu dem Templar-Schalter. Sprechen Sie mit dem Mann, der hinter dem Schalter sitzt – welche Antworten Sie geben, ist egal. Rennen Sie nach Osten und sprechen Sie mit dem NG-Hologramm. Suchen Sie in der Nähe des Aufzugs zur Tarsus-Akademie nach dem Lüftungsschacht. Sobald Sie die Laser deaktiviert haben, kriechen Sie geradeaus in den nächsten Schacht. Nachdem Sie das Gespräch der beiden Soldaten belauscht haben, eilen Sie zum Aufzug zurück und betreten die Akademie.

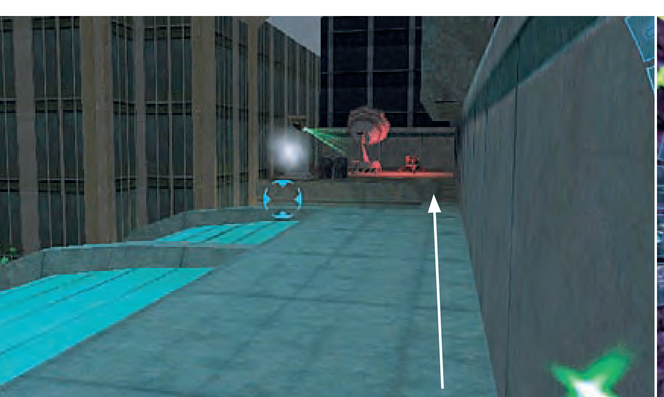
Tarsus-Akademie

Passieren Sie den Empfangsbereich, laufen Sie im Karree und betreten Sie den verbarrikadierten Raum im Süden. Machen Sie die Greasel kalt und holen Sie sich die Belohnung bei dem Wächter an der Tür ab. Zurück im Raum, klauen Sie den Kanister und klettern in das Ventilationssystem. Unten angekommen, sprechen Sie mit den Kindern. Über den Tisch erreichen Sie den oberen Lüftungsschacht. Robben Sie bis nach hinten durch und springen Sie in den Raum im Norden. Legen Sie das Geschütz lahm und weichen Sie der Kamera aus. Knacken Sie das Sicherheitsterminal, um den Safe zu plündern. Schließlich überprüfen Sie den Holo-Computer und lesen die Datacubes. Öffnen Sie die Tür und laufen Sie an dem Reparaturroboter vorbei. Springen Sie nach unten und machen Sie die drei Wachen fertig. Wetzen Sie in den Raum zurück, wo Sie den Computer gefunden haben, und steigen Sie die Treppe nach oben. Hinter dem Empfangsschalter mani-









Steigen Sie dem Pförtner aufs Dach und schieben Sie die Kiste als Sichtschutz vor sich her. Fragen Sie uns nicht, warum der Pförtner nicht misstrauisch wird.



Wenn Sie nach der Explosion in der gekennzeichneten Luke einsteigen, bringt Ihnen das einen neuen Bio-Container. Unbedingt mitnehmen!

pulieren Sie den Rechner, um Mina Ameer zu immatrikulieren. Verlassen Sie jetzt die Akademie und kehren Sie auf Level 108 zurück. Dort melden Sie die Verbrechen auf der Wache. Gleich ums Eck betreten Sie die Corporate Suites.

Corporate Suites

Nach der Begrüßung stürmen Sie die Eingangshalle und erledigen alle Widersacher. Nutzen Sie die Theke als Deckung. Im nächsten Raum hacken Sie den Sicherheitscomputer und verkrümeln sich durch die Falltür in den Untergrund. In dem Konferenzraum auf der linken Seite finden Sie den Sicherheits-Chef, den Sie meucheln. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie zur Laserschranke gelangen. Mittels Multitool schalten Sie das Hindernis aus. Anschließend erledigen Sie die beiden Soldaten. Öffnen Sie die Tür im Westen und machen Sie sich auf den Weg zum Labor.

Dr. Nassif

Im ersten Raum hacken Sie das Sicherheitsterminal und kümmern sich anschließend um die Bots. Entriegeln Sie den Schrank und schnappen Sie sich den Biomod-Container. Auf der unteren Ebene sprechen Sie mit Dr. Nassif. Sobald Ihre Mission abgeschlossen ist, eilen Sie zum Hangar zurück.

Hangar 24

Benutzen Sie den Aufzug „Arcology Air Terminal". Gehen Sie eine Ebene tiefer und sprechen Sie mit der Frau an der Rezeption. Betreten Sie Hangar 24 und erledigen Sie die beiden Wächter. Schleichen Sie in den Rücken des Militärbots, den Sie alsbald deaktivieren. Lesen Sie den Datacube, der in der Truhe liegt. Kümmern Sie sich um den letzten Wachposten oben an der Leiter. Rufen Sie die Hologramm-Nachricht ab. Mit dem neuen Zugangscode öffnen Sie das nächste Tor. Unten angekommen, knacken Sie schnell den Wandsafe und sehen die Informationen ein. Kehren Sie zum Empfang zurück. Dort berichten Sie der Steuerbeauftragten von den Geschehnissen.

Hangar 23 und Abflug

Betreten Sie den Gang, der zum Hangar 23 führt. Biegen Sie in den ersten Flur auf der linken Seite ab und steigen Sie die Leiter nach oben. Sprechen Sie mit dem Mann und nehmen Sie ihm 750 Credits ab. Es ist an der Zeit, NG-Resonance aufzusuchen, um Informationen auszutauschen. Gehen Sie nun die Rampe nahe der Akademie nach unten. Hüpfen Sie durch das Loch in der Wand, wobei Sie auch einen Blick hinter die Tonne riskieren sollten. Biegen Sie nach Osten ab und passieren Sie die beiden Wachen. In dem kleinen Gang plündern Sie den Schrank und hacken den Computer. Anschließend besuchen Sie noch Ihre Auftraggeber in der Stadt: Maskini, den Omar-Händler, Leo, Frau Ameer sowie den Mann hinter den Gitterstäben. Wenn Sie jetzt noch einmal zu Leo gehen, gibt er Ihnen 400 Credits für Ihre Mühen. Nachdem Sie alle Belohnungen kassiert haben, heben Sie nach Trier ab.

TRIER

Tracer Tong

Biegen Sie nach rechts ab und laufen Sie durch die Gassen, bis Sie QueeQueg's entdecken. Innen reden Sie mit dem Manager und David Kurczec. Gehen Sie zum Helipad zurück und schwafeln Sie mit den Anhängern des Ordens. Betreten Sie die Kneipe und steigen Sie die Treppe nach unten. Dort unterhalten Sie sich mit Monica Platz und Sid. Lehnen Sie sein Angebot ab und erforschen Sie den Rest des unteren Stockwerks. In dem kleinen Nebenzimmer sprechen Sie mit Ava und Tracer Tong. Im oberen Stockwerk sprechen Sie mit dem Händler. Südlich der Kneipe zerstören Sie die Schaufenster des lokalen Waffenladens. Weiter geht's in Richtung QueeQueg's, laufen Sie allerdings weiter nach Osten. Betreten Sie das SSC-Hauptquartier und gehen Sie nach rechts.

SSC-Hauptquartier

Sobald das Gespräch zu Ende ist, gehen Sie durch die Tür und laufen weiter geradeaus in das Beweismittelarchiv. Sie pulverisieren die Glasscheibe, umgehen die Sicherheitsvorkehrungen und bedienen sich. Lesen Sie den Datacube und gehen Sie ins obere Stockwerk. Sehen Sie sich das Verhör an und gehen Sie in den Besucherraum.

Black Gate

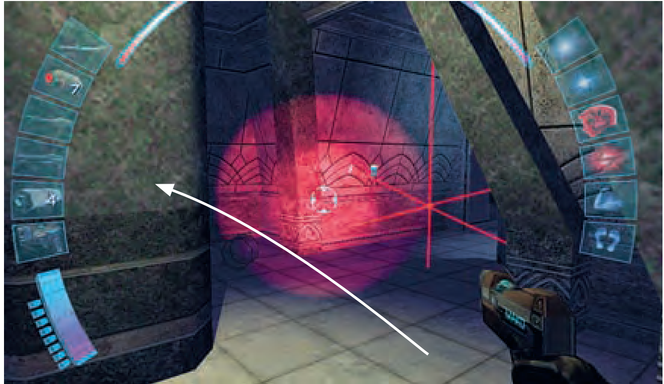
Holen Sie sich die Belohnung von dem QueeQueg-Manager und biegen Sie außen nach rechts ab. In der kleinen Gasse öffnen Sie das Gitter. Räuchern Sie unten das Greasel-Nest aus. Im Hof angekommen, erledigen Sie die Patrouillen. Halten Sie sich rechts und öffnen Sie die Tür neben dem Müllcontainer. Im nächsten Raum deaktivieren Sie die Kamera und steigen die Sprossen nach oben. Neutralisieren Sie die beiden Wachposten. Räumen Sie die Kisten beiseite und öffnen Sie den Geheimgang. Dann fahren Sie mit dem Aufzug zum Labor.

Black Gate Labor

Huschen Sie zur Tür links. Hacken Sie den Computer und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Füllen Sie Ihren Rucksack in der kleinen Kammer und steigen Sie in den weiterführenden Ventilationsschacht. Die zwei Paladine im nächsten Gang stellen Sie ruhig und ändern den Kurs nach links. Deaktivieren Sie die Lichtschranken und sprechen Sie mit den Frauen. Gehen Sie in den nächsten Raum und lassen Sie den Außerirdischen frei. Danach laufen Sie zum Lüftungsschacht zurück und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Rennen Sie bis nach hinten durch und gehen Sie erneut nach links. Schlagen Sie die Scheibe von Tracer Tongs Büro ein, lesen Sie dort den Datacube und packen Sie die Biomod-Container ein. Zurück im SSC-Hauptquartier, reden Sie mit Dumier und Nicolette und erhalten eine Karte für Samans Versteck. Bevor Sie abdampfen, besuchen Sie die Taverne, sprechen mit Tong und heuern Ava als Pilotin an.

Rauchstadt

Sprechen Sie mit Crazy Wendy und erledigen Sie den Wächter, der in der nächsten Gasse patrouilliert. Danach reden Sie mit dem Jungen Billy, damit er Ihnen die Positionen der Wächter auf Ihrer Karte markiert. Am Ende der Gasse, in der Sie Billy gefunden haben, klettern Sie auf den Müllcontainer und springen über das Geländer. Schalten Sie den Geschützturm mit einer EMP-Granate aus und kraxeln Sie auf den Kistenstapel. Werfen Sie den Kultanhängern Granaten vor die Füße. Hopsen Sie über die Brüstung und kümmern Sie sich um den letzten Soldaten. Klettern Sie die Leiter runter und schalten Sie den Sicherheits-Bot aus. Weiter geht's nach rechts, wo Sie die Lichtschranken deaktivieren. Plündern Sie die Schränke und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.



Machen Sie es sich nicht schwer: Verschwinden Sie links in den Untergrund, anstatt sich mit den Laser-Detektoren herumzuquälen.



In der Zelle werden Sie sich über ein Fundstück freuen, das vor dem Ventilator liegt. Ihre Bewacher sind darüber weniger entzückt.

Templar-Kirche

Suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Schalten Sie die lästige Kamera ab und kümmern Sie sich um die drei Krieger in der Halle. Werfen Sie eine EMP-Granate in Richtung Geschützturm. Lesen Sie die Notiz auf dem Altar und gehen Sie durch die Tür rechts davon. Dort hacken Sie den Computer und laden die Infos herunter. Kehren Sie zum Landeplatz zurück und fliegen Sie nach Trier.

Das schwarze Tor

Gehen Sie in Richtung des schwarzen Tors. Nach den Gesprächen eilen Sie zur Taverne und sprechen mit Tracer Tong. In der Fabrik eilen Sie zum Maintenance-Bereich und klettern die Leiter nach oben. Sobald Sie den ersten Reaktor erreichen, zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht auf der linken Seite und krabbeln bis nach hinten durch. Verlassen Sie den Schacht und aktivieren Sie dort den zweiten Reaktor. Weiter geht's unten an der Leiter die Steinstufen hoch zum Gate-Control-Raum. Hacken Sie den Sicherheitscomputer und starten Sie den Teleporter. Zu guter Letzt springen Sie in die leuchtende Energiekugel.

ANTARCTICA

J.C. Denton

Sprechen Sie mit dem Alien-Anführer und lesen Sie den Datacube, der in dem Regal liegt. Danach erforschen Sie die Eiswelt. Klettern Sie die Leiter an dem Zelt nach oben und plündern Sie die Vorräte der Templar. Manipulieren Sie die Sicherheitsanlagen. Lesen Sie alle Datacubes und verlassen Sie das Zelt. Befreien Sie den Grey aus der Kiste und schlurfen Sie nach Nordosten. Erledigen Sie die gepanzerten Wachen aus sicherer Distanz. Marschieren Sie in J.C. Dentons Residenz nach links zum Hologramm und benutzen Sie anschließend den Transporter. Nachdem Sie mit dem Gray gesprochen haben, nutzen Sie die einmalige Gelegenheit und schnappen sich das Drachenzahnschwert, das auf dem linken Regal liegt. Benutzen Sie die Transporter, bis Sie auf Billie treffen. Der Kampf sollte für Sie kein Problem darstellen. Nach dem Gespräch mit J.C. verlassen Sie diesen Ort. Laufen Sie ins Zelt und sprechen Sie mit Saman. Danach ballern Sie sich den Weg frei und flüchten zu dem Gang im Westen.

Die Flucht

Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Gebäudes durch und eilen Sie nach Norden. In dem kleinen Durchgang gehen Sie rechts in Bereich B. Deaktivieren Sie die Laser und biegen Sie nach links ab. Folgen Sie dem Schild zum Generatorraum. Springen Sie über das Geländer auf die Rohre und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Halten Sie sich rechts, Sie kommen auf halbem Weg an einer Gefängniszelle vorbei. Falls Sie den Paladin aus seiner misslichen Lage befreien, greift er Sie an. Um die Ecke im Nordwesten steht der Generator. Legen Sie den Hebel um und laufen Sie zum Startpunkt dieser Zone zurück. Am ersten Bauwerk nehmen Sie die Treppe nach oben und kontaktieren Ihren Piloten. Seien Sie auf der Hut, da neue Feinde in der Gegend patrouillieren. Laufen Sie nach Nordwesten, bis Sie den Helikopter entdecken. Über die Treppe erreichen Sie das Helipad.

KAIRO 2

Alte Bekannte

Klettern Sie die Treppe nach unten und laufen Sie nach links. Sagen Sie dem Elitesoldaten, dass Sie auf seiner Seite sind, und plaudern Sie mit dem Café-Manager. Erzählen Sie ihm von den Entdeckungen. Betreten Sie Nord Medina. Bequemen Sie sich zur Moschee und reden Sie mit Leo. Geben Sie ihm 500 Credits und laufen Sie links die Treppe nach oben. Sprechen Sie mit Maskini Nassif und begeben Sie sich ins nächste Stockwerk. Erledigen Sie die Attentäter und holen Sie sich von Maskini eine Belohnung ab. Danach geht's in der Moschee weiter.

Moschee

Packen Sie die Mag-Rail aus und ballern Sie sich durch die anstürmenden Gegnerhorden. Links steht ein gepanzerter Soldat, rechts wartet ein Paladin auf Sie. Betreten Sie die Haupthalle und erledigen Sie den Bot sowie die restlichen Gegner. Besuchen Sie daraufhin die Krankenstation, um den Arzt und Frau Ameer zu treffen. Anschließend betreten Sie den Arcology Level 107. Nachdem Sie beide Stockwerke gesichert haben, sprechen Sie mit NG-Resonance. Nun geht's zum Maintenance-Bereich runter, wo Sie Klara Sparks in letzter Sekunde vor den WTO-Soldaten retten. Hinterher fahren Sie mit dem Aufzug zum Flugterminal. Sie haben es fast geschafft!

Hangar 24

Erledigen Sie den Elitewächter der Illuminaten mit einigen Schüssen. Laufen Sie nun zu Hangar 23 und sprechen Sie mit Dr. Nassif. Reden Sie mit dem Soldaten, der vor dem Tor Wache hält, und betreten Sie anschließend den Lagerraum. Verlassen Sie den Hangar und biegen Sie im Gang nach rechts ab. Nachdem Sie die Lichtschranken ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach oben und aktivieren den Peilsender. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Hangar 24. Wenn Sie gegen die Illuminaten sind, verweigern Sie Dr. Todd die Blutprobe. Danach müssen Sie allerdings jede Menge Soldaten erledigen. Machen Sie auf dem Absatz kehrt und verdünnisieren Sie sich durch den Luftschacht. Auf der anderen Seite kommen Ihnen die SSC-Jungs zu Hilfe. Kombinieren Sie hier die Sichtverbesserung mit der Mag Rail – stoppen Sie die Angreifer. Hacken Sie den Computer vor Pauls Container und treffen Sie eine Entscheidung. Danach kehren Sie zu Hangar 23 zurück und verlassen Kairo mithilfe der Landevorrichtung.

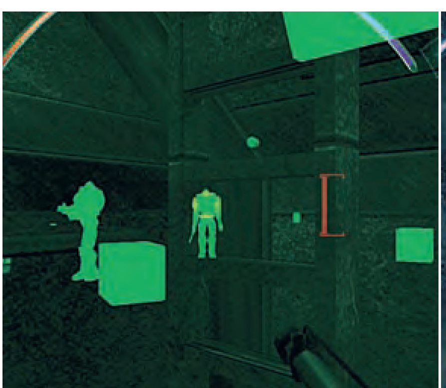
LIBERTY ISLAND

Showdown

Packen Sie den Raketenwerfer aus und lenken Sie die Raketen auf die Feinde. Nachdem Sie aufgeräumt haben, schlagen Sie sich nach Süden durch und biegen rechts ab. Dort betreten Sie das ehemalige UNATCO-Hauptquartier. In dem kleinen Häuschen wartet Leo auf Sie. Nach der Unterhaltung betreten Sie das Gebäude und schlagen sich zum untersten Level durch. Folgen Sie den Schildern zum Aquinas-Kontroll-Raum. Der Anführer der Penner rückt gegen Bares Munition raus. Wenn Sie den Aquinas-Computer erreicht haben, hacken Sie das Terminal und übertragen die Daten. An diesem Punkt entscheiden Sie, welches Ende Sie wollen. Entweder unterstützen Sie eine der drei Parteien oder Sie schlagen sich allein durch. Danach verlassen Sie die Ruine. Außen warten auf jeden Fall viele Gegner auf Sie. Erfüllen Sie die neuen Missionsziele und genießen Sie den Abspann.

Michael Meyer/Ansgar Steidle

C D E



Kombinieren Sie die Mag Rail mit der Sichtverbesserung. Die Gegner haben keine Chance.



Glück für die Blechspinnen: Das Greasel-Gift wirkt nur bei lebenden Organismen.



Dank Spalt in der Wand und dem Schloss daneben können Sie die Tür nicht übersehen.

Left 4 Dead

Sie kennen das sicher. Man schlendert nichts ahnend durch die Gegend und wird plötzlich von gut 6.325 Zombies angegriffen. Wir helfen Einsteigern und Fortgeschrittenen zu überleben.

DER KAMPAGNEN-MODUS

Grüppchenbildung

Will man als Überlebender im Kampagnen-Modus nicht gleich an der ersten Ecke als Zombiefutter enden, so gilt es, einige goldene Regeln zu beachten. Die erste lautet: Zusammenbleiben! Niemand im Team sollte vorausrennen, niemand zurückbleiben. Im Idealfall haben Sie immer jedes Ihrer Teammitglieder im Blickfeld, um sich gegenseitig Rückendeckung geben zu können. Wer davoneilt oder sich zu viel Zeit lässt, stellt ein leichtes Opfer für einen Infizierten dar. Vor allem an Stellen wie Abgründen lauern diese Ihnen oft auf und versuchen, Nachzügler abzupassen. Die Devise lautet also: Grundsätzlich zusammen hinunterspringen!

Häuserkampf

In den meisten Abschnitten der einzelnen Kampagnen kämpfen Sie sich als Überlebender durch Häuser, Lagerhallen und dergleichen. Achten Sie innerhalb eines Gebäudes stets darauf, die Türen hinter Ihrer Gruppe zu schließen. Zum einen halten Sie dadurch sich von hinten heranschleichende Infizierte eine Weile auf, zum anderen werden Sie durch die zerberstende Tür vor ihnen gewarnt. Ist ein Fenster in der Nähe, halten Sie genügend Abstand zu diesem! Smoker lieben es, Ihre Opfer durch ein Fenster von der Gruppe wegzuziehen.

Feuergefechte

Bei einem Schusswechsel ducken Sie sich, sofern die Situation dies zulässt. Damit erhöhen Sie Ihre Zielgenauigkeit und Sie stehen so Ihren Teamkameraden nicht im Weg. Denken Sie immer daran: Ihre Kugeln verletzen nicht nur die Untoten, sondern auch Ihre Verbündeten. Ferner zielen Sie bestenfalls auf Kopfhöhe. Ein Kopfschuss reicht selbst bei den Boss-Zombies (später mehr zu diesen) meistens schon aus, um sie zu erledigen.

Zombie-Horden

An einigen Stellen stürmt eine große Anzahl von Zombies auf Ihre Gruppe ein. Oftmals lässt sich dies jedoch vermeiden. Diverse Gegenstände lösen nämlich den Alarm aus, der die Zombie-Horde anlockt. Dazu gehören beispielsweise Autos, die mit einer Alarmanlage gesichert sind, oder Metalldetektoren. Für die betreffenden Autos gilt: Es ist IMMER ein rotes Auto, zusätzlich blinkt im Innenraum ein rotes Licht. Schießen Sie niemals auf diese Wagen. Gelegentlich lässt sich jedoch der Ansturm nicht verhindern, wenn Sie beispielsweise eine Barrikade vernichten müssen, um voranzukommen. Verschanzen Sie sich in einer Ecke oder einem kleinen Raum, stellen sich ineinander (es existiert keine Kollisionsabfrage) und schlagen Sie für die gesamte Dauer des Ansturms mit Ihrem Gewehrkolben. So lässt sich selbst im Experten-Modus jede Situation bewältigen.

Der Schutzraum

Am Ende jedes Kampagnen-Abschnittes erreichen Sie den rettenden Schutzraum (außer in den Finalabschnitten; hier werden Sie gerettet). Meist werfen sich Ihnen aber noch einmal Unmengen an Untoten entgegen. Halten Sie sich nicht mit unnötigen Gefechten auf. Gerade wenn ein Tank herumwütet, sollten Sie lieber die Beine in die Hand nehmen und sich in den Schutzraum retten. Wenn Sie im Schutzraum angelangt sind und gerade keine Riesenmeute Zombies am Hals haben, schließen Sie noch nicht die Tür. Überlebende, die in einem Abschnitt sterben, starten im nächsten mit 50 Gesundheitspunkten. Sofern also Zeit ist, bietet es sich an, schwer angeschlagene Verbündete zu erlösen, bevor Sie die Tür schließen. Gerade im Experten-Modus kommt es auf jeden Gesundheitspunkt an.

Finale

Der letzte Level jeder Kampagne ist das sogenannte Finale. Überstehen Sie dieses, so werden die Überlebenden gerettet und Sie mit einem Abspann belohnt. Bevor Sie diesen über Ihren Bildschirm flimmern sehen, wartet der schwerste Kampf jeder Kampagne auf Sie. Stellen Sie sicher, dass Sie für den letzten Teil des Finales immer genug Molotowcocktails und Rohrbomben zur Verfügung haben. Grundsätzlich: Suchen Sie sich einen kleinen Raum oder eine Ecke und schlagen Sie den Ansturm mit Ihrem Gewehrkolben nieder. Erscheint danach der Tank, so verteilen Sie sich, bis dieser erledigt ist. Für den nächsten Ansturm verschanzen Sie sich dann wiederum.

Doktor-Arbeit

Vor allem für den Experten-Modus gilt: Verbinden Sie sich erst, wenn der nächste Niederschlag Sie töten würde. Dies erkennen Sie daran, dass sich Ihre Sicht grau färbt. Sie dürfen dreimal in den roten Gesundheitsbereich rutschen, bevor dies der Fall ist. Nutzen Sie vorher lieber die Schmerztabletten, diese sind deutlich großzügiger in den Levels verteilt als Verbandszeug. Wenn Sie mit KI-Verbündeten spielen und diese anfangen, Sie gegen Ihren Willen zu verbinden, so wechseln Sie einfach zu Ihrem eigenen Verbandskasten. Die KI-Kollegen hören dann sofort auf, Sie zu heilen.

Die Waffen

Im Laufe jeder Kampagne stehen Ihnen fünf verschiedene Knarren zur Wahl. Dazu kommen Brand- und Explosivwaffen. Die Wahl der Waffe ist letztendlich eine Entscheidung des persönlichen Geschmacks. Dennoch hat jede einzelne ihre Vorteile. Die Maschinenpistole und das Maschinengewehr glänzen durch eine schnelle Feuerrate, die Schrotflinte und die Automatik-Schrotflinte sind vor allem auf engem Raum überlegen und das Scharfschützengewehr besitzt die größte Schadenswirkung und ist in freiem Gelände vorzuzie-



Treffen Sie auf eines dieser roten Autos oder ein anderes Objekt mit Alarmanlage bzw. Sirene, ist Vorsicht angebracht. Schießen Sie trotzdem in die Richtung, folgt wie im Bild ein Zombie-Ansturm.



Auf erhöhten Positionen lässt es sich oft leichter gegen die Untoten-Plage verteidigen. Achten Sie jedoch auf Smoker oder Hunter. So nah wie hier sollten Sie selbst normale Zombies nicht heranlassen.

hen. Eine Schrotflinte sollten Sie übrigens nie ganz leer schießen. Ein leeres Magazin nachzuladen dauert sehr lange und lässt sich nicht unterbrechen. Es bietet sich auch an, beim Schlagen nachzuladen. Was Molotowcocktails und Rohrbomben anbelangt, sollten Sie sich absprechen, sodass beides zur Verfügung steht. Wollen Sie ein stationäres Geschütz bemannen, bitten Sie einen Ihrer Teamkameraden, Ihnen Rückendeckung zu geben. Das Geschütz deckt nur einen 180°-Bereich vor ihm ab. Alle Waffen besitzen eine gewisse Durchschlagswirkung, sodass Sie eine Handvoll Zombies erwischen, wenn diese in einer Reihe stehen. Lediglich das Scharfschützengewehr durchschlägt eine unbegrenzte Anzahl an Gegnern. Benzinkanister reagieren auf Beschuss und haben eine ähnliche Wirkung wie Molotowcocktails mit einem etwas größeren Radius. Ähnlich verhält es sich mit Sauerstoff- und Propangastanks, diese explodieren bei Beschuss (Sauerstofftanks mit Verzögerung). Es ist allerdings schwer, damit gezielt Schaden zu machen, da das meist nur an engen Stellen funktioniert.

Boss-Zombies

Neben normalen Gegnern treffen Sie in regelmäßigen Abständen auf die sogenannten Boss-Zombies. Diese besitzen spezielle Fähigkeiten und werden Ihnen in der Regel deutlich gefährlicher als das Untoten-Fußvolk. Achten Sie immer auf die Geräuschkulisse und schalten Sie gegebenenfalls die Untertitel des Spiels ein. An den Geräuschen erkennen Sie, welcher der Super-Zombies in der Nähe ist, und in den Untertiteln können Sie den aktuellen Zustand ebendieser nachlesen (beispielsweise: „Hunter attack!“), selbst wenn Sie sie nicht sehen oder hören.

Boomer als Gegner

Bei diesen dicken Zombies reicht meist schon ein einzelner Schuss. Ein Boomer wird Ihnen vor allem in Gebäuden oder Tunneln gefährlich, unter freiem Himmel kann man ihn meist aus sicherer Entfernung erledigen. Ist Ihnen ein Boomer zu nahe gekommen, verpassen Sie ihm einen Schlag (aber Achtung: Ein Boomer explodiert nach drei Schlägen!), laufen Sie rückwärts und schalten Sie ihn dann erst aus. Schafft er es, Sie vollzukotzen, oder explodiert er in Ihrer Nähe, machen Sie sich auf eine Zombie-Horde gefasst. Da Ihre Sicht getrübt ist, sollten Sie nicht wild um sich schießen, sondern sich stattdessen mit einer Wand im Rücken durch Kolbenschläge verteidigen.

Smoker als Gegner

Dieser stets hustende Untote wird Ihrer Gruppe vor allem in Außenarealen und auf Hochhäusern zum Verhängnis. Mit seiner langen Zunge kann Sie der Smoker von Dächern, aus Schluchten oder Fenstern ziehen. Achten Sie also immer auf erhöhte Positionen oder gegenüberliegende Gebäude. Auf ebener Fläche ist der Smoker hingegen keine allzu große Gefahr. Hat er einen Überlebenden in seinem Griff, bleiben Ihnen drei Möglichkeiten, Ihren Kameraden zu befreien: Sie töten den Smoker, Sie zerschießen seine Zunge oder Sie verpassen dem handlungsunfähigen Teamkollegen einen Kolbenhieb, um ihn aus der Umklammerung zu befreien.

Hunter als Gegner

Sprunggewaltig und rasant – so begegnet Ihnen der Hunter. Vor allem einzeln herumlaufende Überlebende fallen Huntern, genau wie Smokern, zum Opfer. Wenn sich ein Hunter auf Sie stürzt, schlagen Sie im richtigen Moment mit dem Gewehrkolben zu. Mit etwas Übung können Sie ihn so noch in der Luft abwehren. Hat eines dieser Biester jedoch einen Teamkameraden handlungsunfähig gemacht, zögern Sie nicht zu schießen. Sie werden immer den Hunter treffen, nicht Ihren Verbündeten. Stehen Sie direkt daneben, verpassen Sie dem Vieh einen Kolbenschlag, bevor Sie es erschießen. Gerade im Experten-Modus zählt jede Sekunde, in der die Überlebenden keinen Schaden nehmen.

Tanks als Gegner

Bei einem Tank ist es wichtig, dass Ihnen noch ein Molotowcocktail oder ein Benzinkanister zur Verfügung steht. Zünden Sie den Tank nämlich an, stirbt er nach einer bestimmten Zeit ohne weiteres Zutun (30/30/35/40 Sekunden auf Leicht/Normal/Fortgeschritten/Experte). Ein Tank wird sich immer das am nächsten stehende Opfer suchen. Sind Sie das, sollten Sie wegrennen. Feuern Sie dabei weiter auf ihn. Liegt Ihre Gesundheit im grünen Bereich, sind Sie schneller als ein Tank. Liegt Sie allerdings im gelben oder roten Bereich, bedienen Sie sich einiger Tricks, um das Monstrum abzuhängen. Versuchen Sie, Hindernisse zwischen sich und den Tank zu bringen. Oftmals wird er darüber klettern, was ihn spürbar Zeit kostet. Achten Sie dabei immer darauf, nicht in die Nähe eines Abgrunds zu laufen. Ein Schlag des Tanks und Sie sind in diesem Falle tot. Die Steine, die ein Tank um sich wirft, können Sie übrigens in der Luft abschießen. Sie brauchen ihnen also nicht zwangsweise ausweichen. Ein weiterer Trick ist es, sich zurück in den Schutzraum zu retten. Schließen Sie die Tür und laufen Sie von innen dagegen, meist wird der Tank es so nicht schaffen, die Tür zu zerstören. In Räume mit einer Metalltür kommt der muskulöse Zombie ebenfalls nicht hinein. Mit einem Kolbenschlag lenken Sie übrigens in den allermeisten Fällen die Aufmerksamkeit des Tanks auf sich. Ideal, um ihn von angeschlagenen Gefährten wegzulocken.

Der Witch-Doktor rät!

Begegnen Sie einer Witch, so haben Sie und Ihr Team viele Möglichkeiten, mit ihr fertig zu werden.

SCHLEICHEN
Es gibt KEINE Witch im Spiel, um die Sie nicht herumschleichen können. An engen Stellen erfordert das jedoch Zeit und Geduld. Denken Sie daran, langsam zu gehen und das Licht auszumachen.

KOPFSCHUSS
Sie können eine Witch mit einem Kopfschuss über den Jordan schicken. Dies erfordert jedoch viel Übung. Schleichen Sie sich an und drücken Sie in dem Moment ab, in dem sie aufsteht.

VERBRENNEN
Hexenverbrennung im 21. Jahrhundert. Zünden Sie die Witch an. Sie wird nach 15 Sekunden sterben. Lassen Sie sich jedoch in dieser Zeit besser nicht von ihr einholen.

BETÄUBEN
Ein Kopfschuss mit dem Scharfschützengewehr betäubt die Witch für einige Sekunden. Schießen Sie aus sicherer Entfernung und lassen Sie sie von Ihren Kameraden dann ausschalten.

OPFER BRINGEN
Manchmal ist es sinnvoll, ein angeschlagenes Teammitglied zu opfern. Eine Witch bringt nur denjenigen um, der sie aufschreckt. Danach rennt sie fort, sofern man ihr nicht im Weg steht.









Tanks zünden Sie als Überlebender nach Möglichkeit an. Was aber nicht heißen soll, dass Sie danach gemütlich herumstehen können, vor allem wenn der Tank wie hier mit Ihnen kuscheln will.


Wie man mit einer Witch umgeht, lesen Sie im Kasten oben. Wenn Ihnen die Dame in die Augen schaut, bleiben allerdings nicht mehr viele Optionen. Wir hoffen, Sie hatten ein erfülltes Leben.

DER VERSUS-MODUS

Versus als Überlebender

Im Grunde sollten Sie aufseiten der Überlebenden im Versus-Modus dieselben Ratschläge befolgen wie für den Kampagnen-Modus. Der größte Unterschied liegt jedoch darin, dass Sie möglichst schnell den Schutzraum anstreben sollten, statt vorsichtig vorzugehen. Dieses sogenannte „Rushen" (engl. to rush = eilen) hat den Vorteil, dass der Spieler Boden gutmacht, während die Infizierten auf ihren Wiedereinstieg warten müssen. Werfen Sie nebenbei ein Auge auf die Punkteliste. Dort sehen Sie, wie viele Zombies zurzeit leben und wie viele tot sind. Bei vier Infizierten benötigen diese 25 Sekunden für ihren Wiedereintritt nach dem Tod. Haben Sie also gerade vier Boss-Zombies erledigt, haben Sie für die komplette Zeit freie Bahn. Im Schutzraum angelangt, verbinden Sie sich noch, sofern Sie nicht zu sehr bedrängt werden. Für mehr Gesundheit gibt's mehr Punkte; und im nächsten Abschnitt warten ohnehin vier neue Verbandskästen.

Quasselstrippen

Kommunikation ist das A und O für ein erfolgreiches Versus-Match. Eingespielte Infizierten-Teams fressen Überlebende oft genug zum Frühstück. Auf der anderen Seite lassen gute Menschen-Teams nie jemanden zurück und bieten so wenig Freiraum für Angriffe.

Versus als Infizierter

Zögern Sie grundsätzlich nie zu lang, auch dann nicht, wenn die anderen Infizierten noch dumm in der Gegend herumstehen. Merken Sie sich: Auch wenn Sie keinen Schaden verursachen, halten Sie die Überlebenden zumindest eine kleine Weile auf. Vor allem wenn sich einer von ihnen verbindet, lohnt es sich, ihn zu unterbrechen, selbst wenn das Ganze ein Himmelfahrtskommando für Sie ist. Bevor Sie jedoch Ihre fauligen Klauen in Menschenfleisch graben, entscheiden Sie sich für eine geeignete Startposition. Im Falle eines Smokers oder Hunters bietet es sich an, hinter den Überlebenden ins Spiel einzutreten. Als Boomer wählen Sie einen Ort vor den Überlebenden. Erhöhte Positionen erreichen Sie über die gelb leuchtenden Kletterwege an Wänden, Regenrinnen und dergleichen. Wichtig: Behalten Sie stets Ihr Fadenkreuz im Blickfeld. An diesem erkennen Sie, wenn eine Fähigkeit bereit (Kreis vollständig) oder ein Gegner in Reichweite ist (Kreis rot; Smoker und Boomer Primärattacke). Sind Sie zu weit von den Überlebenden entfernt, können Sie sich mit einem Druck auf die Taste „E" in deren Nähe neu platzieren. Ihre Gesundheit wird in diesem Fall wieder auf 100 gesetzt.

Abgesprochen ist erbrochen

Als Infizierten-Team sollten Sie sich auf eine Angriffsreihenfolge festlegen. Dabei bietet es sich an, dass der Boomer die Attacke startet. Hat er einen oder mehrere Überlebende vollgekotzt, sind diese mit den anstürmenden Zombies beschäftigt. Nun ist der richtige Zeitpunkt, sich als Smoker oder Hunter ins Geschehen einzumischen. Vorzugsweise schnappen Sie sich dabei einen Überlebenden, der nicht angespuckt wurde. Hilfreich dabei ist, dass vom Boomer getroffene Kontrahenten eine eingeschränkte Sicht haben, und daher auch keine Meldungen erhalten, falls ein Teammitglied von einem Smoker oder Hunter angefallen wird. Bereits auf dem Boden liegende Gegner sollten Sie, was die Opferwahl anbelangt, als Letzte anvisieren.

Der Boomer

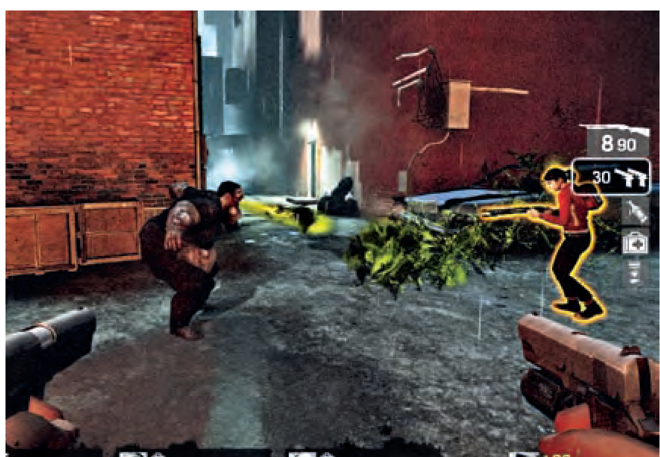
Starten Sie als Boomer, platzieren Sie sich, wie bereits erwähnt, vor den Überlebenden. Warten Sie an einer engen Stelle, hinter Ecken oder dergleichen auf die Gegner und kotzen Sie dann möglichst viele gleichzeitig voll. Warten Sie gegebenenfalls in Ihrem Versteck, bis alle Feinde auf einem Fleck stehen. Da die Brechattacke eine relativ lange Wiederaufladezeit hat, ist es mitunter ratsam, mitten in die Menschengruppe zu laufen und dort nach Ihrem Abschuss zu explodieren. Auf diese Weise treffen Sie vielleicht noch einmal mehrere Überlebende. Ihre Explosion schleudert alles, was sich in Reichweite befindet, ein paar Schritte nach hinten. Mit Glück schleudern Sie also die Opponenten in einen Abgrund, mit Pech allerdings auch Ihre Teamkameraden. Versuchen Sie also, Ihre Explosion gut abzustimmen. Bereits Angekotzte können Sie durch eine Explosion selbstverständlich nicht noch einmal verseuchen. Auf freiem Feld sind Sie als Boomer oftmals leider nur Kanonenfutter, da Ihre Primärfähigkeit eine kurze Reichweite hat und Sie maximal zwei Schüsse aushalten, bevor Sie das Zeitliche segnen. In einem Abschnitt mit hohen Häusern können Sie übrigens leicht von Dächern herabkotzen, die Reichweite des Angriffs ist in diesem Fall erhöht. Und mit einem Boomer von oben rechnen nur wenige Teams. Zögern Sie auch nicht, Kontrahenten anzukotzen, die von einem Hunter oder Smoker beschäftigt werden. Gerade beim Smoker kann so eine lustige Zombie-Piñata-Party gefeiert werden.

Der Smoker

Smoker sollten sich den Gegnern von hinten nähern. Optimal sind erhöhte Positionen wie Dächer, Hügel oder Fenster. Warten Sie eine Boomerattacke ab und schnappen Sie sich einen der Unangekotzten. Alternativ lauern Sie im Verborgenen, bis das feindliche Team den Fehler begeht, einen der ihren etwas zurückzulassen. Gerade mit etwas Übung können Sie so beispielsweise einen Überlebenden erwischen, nachdem alle anderen in einen Schacht gesprungen oder in einen Aufzug gestiegen sind. Das bemitleidenswerte Opfer hat in dem Falle keine Chance mehr gegen Sie. Bietet sich keine solche Möglichkeit, so versuchen Sie durch geschicktes Platzieren hinter Objekten wie Schornsteinen oder Säulen, möglichst wenig Trefferfläche zu bieten. An einigen Stellen im Spiel ist es übrigens möglich, als Smoker einen Überlebenden sofort zu töten. So kann man sie von Häusern herunter oder in Schluchten ziehen. Oftmals genügt schon ein kleiner Abgrund, um das Ziel zu erledigen.

Der Hunter

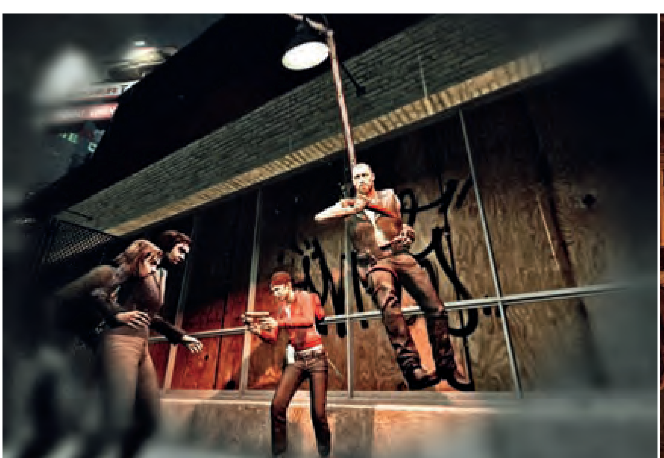
Auch ein Hunter nähert sich seinen Opfern bevorzugt von hinten. Wie der Smoker suchen Sie sich einen Überlebenden, der allein ist oder der bei einem Boomer-Angriff nicht angekotzt wurde. Steht die Feindesgruppe eng zusammen und ist keine Verstärkung in Sicht, empfiehlt es sich, den Gegner mit Klauen zu beharken. Eine Sprungattacke ist in diesem Falle oft die schlechtere Wahl und verursacht weniger oder keinen Schaden. Sind Sie in der



Dieser Boomer hat es geschafft, sich in der Nähe der Überlebenden zu platzieren. Oftmals ist dies der Anfang vom Ende, vor allem für eine unerfahrene Gruppe.



Als Infizierter erklimmen Sie Dächer, Hügel und andere erhöhte Positionen. Die abgebildeten Markierungen zeigen Ihnen dabei, welche Orte Sie problemlos erreichen.






Ein Smoker hat es geschafft, einen der Überlebenden handlungsunfähig zu machen. Ist Zombie-Fußvolk in der Nähe, ist das Ganze noch viel effektiver. Typisch Frau: Statt zu helfen, steht Sie rum.

Dieses ahnungslose Opfer wird in wenigen Augenblicken unter dem Hunter liegen und Hilfe brauchen. Unten eingeblendet sehen Sie die im Kampagnen-Abschnitt erwähnten Untertitel.

Nähe der Überlebenden und lauern diesen auf, so ducken Sie sich erst, wenn Sie auch wirklich vorhaben, innerhalb der nächsten Sekunden zu springen. In geduckter Haltung verursachen Sie nämlich Geräusche, die von den Kontrahenten gehört werden können. Mit etwas Übung springen Sie als Hunter gegen eine Wand und direkt von dieser wieder ab. Dadurch lassen sich oftmals Abkürzungen nehmen oder höher gelegene Positionen beziehen. Der Initialschaden Ihres Anspringens erhöht sich übrigens bei höherer Entfernung zum Opfer, maximal verliert Ihr Ziel 25 Schadenspunkte allein durch die erste Attacke. Wenn Sie ein Opfer anspringen, werden nahe stehende Überlebende einige Schritte zurückgeworfen; mit dem richtigen Timing kann dies in der Nähe eines Abgrunds für beeindruckende Ergebnisse sorgen. Häufig geht es schneller, auf ein Dach oder dergleichen zu springen, statt die Untoten-Kletterstellen zu benutzen.

Der Tank

In regelmäßigen Abständen wird einem der Infizierten die Rolle des Tanks zugewiesen. Vergessen Sie jede Vorsicht, wenn Ihnen das passiert. Als Tank rinnt Ihnen die Zeit davon. Jede Sekunde, in der Sie nicht die Überlebenden angreifen, nimmt ein Zeitbalken ab. Ist dieser bei null angekommen, verlieren Sie die Kontrolle über das Biest. Als Ziele sollten Sie sich bevorzugt Gegner suchen, die bereits im gelben oder roten Gesundheitsbereich angelangt sind. Diese Gegner sind nämlich, wie bereits im Kampagnen-Abschnitt erwähnt, langsamer als Sie. Hat ein Smoker oder ein Hunter einen der Rivalen unter seiner Kontrolle, suchen Sie sich schnell ein anderes Ziel. Im besten Falle erledigen Sie nämlich beide. Im schlechtesten nur den Hunter oder den Smoker. Auch als Tank zählt also Zusammenarbeit. Rot markierte Gegenstände, etwa Fahrzeuge, lassen sich per Prankenhieb umherschleudern. So getroffene Überlebende sind sofort handlungsunfähig. Mit anderen Worten: Treffen Sie alle vier Feinde, ist die Runde vorbei. Und oftmals bleibt ihnen keine Chance auszuweichen. Kämpfen Sie hingegen auf einem Dach oder nahe einer Schlucht, so versuchen Sie, Ihre Widersacher hinunterzuschleudern, was deren sofortigen Exitus zur Folge hat. Für den ungünstigen Fall, dass alle Menschen noch im grünen Gesundheitsbereich sind und ein Kampf im offenen Gelände stattfindet, schleudern Sie mit Gesteinsbrocken um sich. Sonst rennen Ihnen die Überlebenden nämlich davon. Diese werden auch versuchen, Sie in Brand zu setzen. Setzen Sie alles daran, dies zu vermeiden. Rennen Sie notfalls im Zickzack-Kurs, wenn einer der Kontrahenten einen Molotowcocktail zückt. Versuchen Sie, die Überlebenden aufzuteilen, indem Sie sie beispielsweise in verschiedene Richtungen prügeln. Einerseits sind die einzelnen Gegner so leichtere Opfer für Ihre Teamkameraden, andererseits machen Sie es dem Feind schwerer, das Feuer auf Sie zu konzentrieren. Dies erreichen Sie auch dadurch, dass Sie Hindernisse geschickt nutzen, statt den Kampf auf offenem Feld zu suchen.

Schmutzige Spielchen

Als Infizierter gibt es auch eine Handvoll Tipps, die allerdings nicht gerade von der netten Art sind. Aber wen juckt's, Sie sind schließlich untot und haben Hunger auf Menschenhirn. Eine Witch selber zu steuern funktioniert im Versus-Modus natürlich nicht, und das ist wahrscheinlich auch gut so. Unter der Kontrolle eines Spielers dürfte die Heulboje übermenschlich stark sein. Sie können die Überlebenden allerdings dazu bringen, die Witch aufzuscheuchen. Eine Methode, dies zu erreichen, ist die, sich einfach neben oder auf die Witch zu stellen. In der Regel schießt einer der Menschen, sei es aus Reflex oder aus Unachtsamkeit, auf Sie. Gerade wenn die Waffe eine gewisse Streuung hat, ist es fast sicher, dass die Witch mit aufgeschreckt wird. Alternativ ziehen Sie als Smoker einfach einen der Überlebenden direkt zu der Witch. Schleichen die gerade an ihr vorbei, so greifen Sie die ahnungslosen Menschen an. Mit dem lautlosen Vorbeipirschen ist es dann vorbei und die klauenbewehrte Zombiefrau greift ins Geschehen ein. Schlussendlich können Sie sich als Infizierter auch auf ein alarmgesichertes Auto oder Ähnliches hocken. Ein Schuss in Ihre Richtung und Sie dürfen genüsslich zusehen, wie die Überlebenden von Zombies überrannt werden.

Sascha Lohmüller

Wussten Sie eigentlich schon, dass ...

... ursprünglich geplant war, den Helikopter, der Sie am Ende der ersten Kampagne abholt, abstürzen zu lassen? Zu Beginn der zweiten Kampagne wären Sie dann aus dem Wrack gekrochen. Dies wurde verworfen, da man der Meinung war, die erste Kampagne wäre somit nur unzufriedenstellend beendet.

... es ursprünglich einen weiteren Boss-Zombie, den Screamer, gab? Dieser sollte bei Feindkontakt wegrennen und versuchen, sich zu verstecken. Wäre ihm dies gelungen, so hätte er mit einem Schrei eine Zombie-Horde alarmiert. Nach ersten Beta-Testen gab es Beschwerden, dass der Screamer in einem Rudel Untoter kaum auszumachen sei. Der Schreihals wurde gestrichen; die Horde wird seitdem durch die Kotzattacke des Boomers alarmiert.

... das Scharfschützengewehr die einzige Waffe im Spiel ist, die sowohl auf kurze als auch auf lange Distanz den gleichen Schaden verursacht?

... es in vielen Gebäuden Graffiti gibt, die sich mit der Untoten-Plage beschäftigen? Mal ist davon die Rede, dass es keine Hoffnung gäbe, mal wird die Zeit von der Infektion bis zur Umwandlung in einen Zombie diskutiert („5 Tage! Nein, 3 Tage! ... 5 Minuten!").

... Bill Gerüchten zufolge etwas mehr Schaden mit dem Sturmgewehr verursacht und dieses auch ein klein wenig schneller nachlädt?

... Francis hingegen mit beiden Schrotflinten verheerender agieren soll? Ein Nachteil hingegen: Auch Team-Kameraden trifft Francis etwas härter.

... Louis eine Niete am Sturmgewehr ist? Er soll damit weniger Schaden machen als der Rest, es aber immerhin etwas schneller nachladen. Dafür haben seine Molotowcocktails laut Gerüchten eine größere Brennfläche.

... Zoey schlussendlich mit Pistole und Scharfschützengewehr die Gegner mehr in Mitleidenschaft ziehen soll? Zusätzlich verbreitert sich ihr Fadenkreuz beim Rennen angeblich nicht so stark wie bei ihren Kollegen. (Hinweis: Wir haben die Gerüchte bezüglich der Besonderheiten der Überlebenden in unseren Tests leider nur teilweise bestätigen können, so scheint Francis seine Mitspieler beispielsweise tatsächlich etwas mehr zu schädigen als die anderen Menschen.)

... es in den Sound-Files des Spieles Hinweise auf einen Zombie-Hund gibt? Wahrscheinlich wurde dieser aus dem Spiel gestrichen oder wird zu einem späteren Zeitpunkt implementiert.





Runes of Magic

Damit Sie sich in den Weiten des kostenlosen Online-Rollenspiels zurechtfinden, geben wir Ihnen wertvolle Tipps zu Charakterklassen, Berufen und zu Ihren ersten Abenteuern im Allgemeinen.

AUF INS ABENTEUER!

Charakter-Erstellung

Anders als in *World of Warcraft* oder *Warhammer Online* bestimmt die Charakterwahl zu Beginn des Spiels nicht endgültig die zukünftige Karriere Ihres Recken. Auf dem zehnten Level wählen Sie eine Sekundärklasse, über die Sie sich weiter als Heiler, Schadensausteiler oder Tank (schützt seine Gruppe, indem er Gegner auf sich lenkt) spezialisieren. Details zu den verschiedenen Klassen und den besten Kombinationen entnehmen Sie dem Kasten unten. Wie dieses duale System funktioniert? So: In Ihrer virtuellen Behausung wechseln Sie zwischen Ihren beiden Klassen hin und her. Erfahrungspunkte sammeln Sie aber stets nur in der jeweils aktiven. Bestimmte Fähigkeiten der Zweitklasse benutzt Ihr Held jedoch unabhängig von der aktuellen Ausrichtung. So können beispielsweise Krieger-Magier Feuerbälle werfen und Magier-Krieger mit Äxten kämpfen.

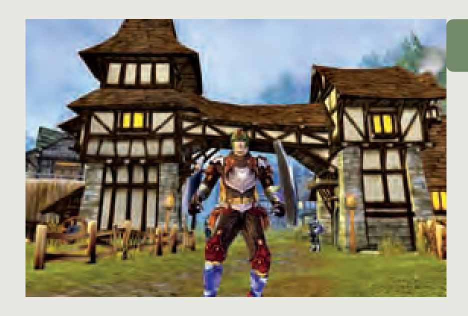
Gruppen-Abenteuer

Obwohl er die Fähigkeiten zweier Charaktere vereint, ist Ihr Schützling manchmal auf Hilfe angewiesen: Schon die Auftraggeber in der ersten Stadt Logar bombardieren Sie mit Aufgaben, die im Alleingang unlösbar sind. Übergroße Boss-Monster erfordern Truppen aus bis zu sechs Mitspielern. Bei der Gruppenbildung gilt: Nehmen Sie immer mindestens einen Heiler und einen Tank mit. Da nur ein Priester die Lebenspunkte seiner Kameraden wiederherstellen kann, brauchen Sie ohne ebendiesen gar nicht aufzubrechen. Als Tank eignet sich zwar auch ein Krieger, Ritter verfügen jedoch über ausgefeiltere Defensiv-Fähigkeiten und vereinfachen damit den Job des Heilers enorm. Alle anderen Klassen konzentrieren sich darauf, so viel Schaden wie möglich auszuteilen, ohne die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zu ziehen. Dabei helfen praktische Add-ons wie *pbInfo*, das die von Ihnen verursachte Bedrohung anzeigt. Im Zweifel warten Sie lieber ein paar Sekunden zwischen Ihren Angriffen, statt mit Ihren hohen Schadenswerten die Aufmerksamkeit der Gegner vom Tank abzulenken.

WAS ZIEH ICH BLOSS AN?

So kommen Sie an Geld ran

Früher oder später wird Sie der Tod trotzdem ein paar Mal erwischen. Das tut nicht weiter weh, malträtiert aber Ihre Klamotten. Deren Reparaturen belasten Ihren Geldbeutel, genau wie der Einkauf von Tränken oder die Herstellung von Gegenständen (Details zum Handwerkssystem entnehmen Sie dem Kasten auf der rechten Seite). Wenn Sie trotzdem nicht am Hungertuch nagen möchten, helfen ein paar einfache Kniffe: Seien Sie sich nicht zu fein, auch wertlosen Trödel einzupacken. Händler geben auch für den nutzlosen Schrott noch ein paar Münzen. Ist Ihr Inventar ständig überfüllt, lagern Sie Gegenstände, die Sie gerade nicht benötigen, auf der Bank oder in der Truhe Ihres Hauses. Oder Sie verscherbeln den Kram an andere Abenteurer. Im Auktionshaus erzielen auch niedrigstufige Rohstoffe aus den Startgebieten gute Preise. Hundert Einheiten Erzsand gehen beispielsweise für bis zu 20.000 Goldstücke über den Ladentisch und sind in etwa einer Stunde gesammelt. Zum Vergleich: Um die Ausrüstung eines Helden auf Level 15 komplett zu reparieren, benötigen Sie knapp 3.000



Der Ritter – ein Fels in der Brandung

Diese heroischen Knaben verursachen nur wenig Schaden, halten jedoch mehr als jede andere Klasse aus. Nur sie tragen schwere Plattenpanzer und können die Aufmerksamkeit ihrer Feinde lange genug auf sich lenken, um Mitstreiter vor Angriffen zu bewahren (sie sind daher im Rollenspiel-Jargon typische „Tanks"). Da sie viel einstecken müssen, sammeln sie so viel Konstitution wie irgend möglich.

Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Heiliges Schwert.* Damit verursachen Sie mit wenig Mana sehr viel Bedrohung.

Beste Klassenkombination für Solospieler: Schurke. Als Ritter-Schurke nutzen Sie ab Stufe 16 zwei Waffen gleichzeitig und können somit noch schneller Ihre Schwächungszauber auf die Gegner wirken. Dank Ihrer hohen Verteidigungswerte sind Sie außerdem nur schwer kleinzukriegen.

Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Krieger. Dank der zweiten Ressource Wut sparen Sie sich Ihr Mana für bedrohungserzeugende Angriffe – gut für Tanks; die Konstitutionsboni des Kriegers versorgen Sie außerdem mit mehr Lebenspunkten.

Der Krieger – König der Brachialgewalt

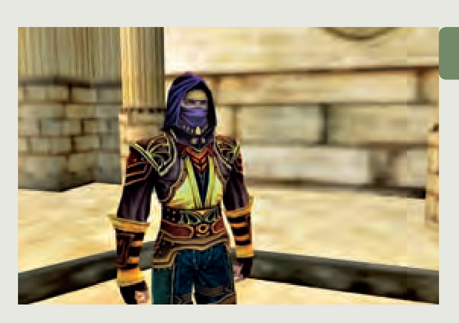
Die klassischen Nahkämpfer richten ihr Augenmerk auf den Charakterwert „Stärke". Der beeinflusst direkt den ausgeteilten Grundschaden. Da Sie Ihren Feinden Auge in Auge gegenüberstehen, achten Sie außerdem auf Konstitution – für ein großes Lebenspunkte-Polster. Haut ein Krieger zu, generiert er Wut, die er für noch stärkere Attacken verwendet.

Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Hieb.* Damit richten Sie bis zu 20 % mehr Schaden an. Gerade mit Zweihandwaffen wirkt sich das auf die Gesundheit des Gegners verheerend aus.

Beste Klassenkombination für Solospieler: Schurke. Um Ihr Potenzial voll auszunutzen, kämpfen Sie am besten mit zwei Einhandäxten und verursachen dank unterschiedlicher Energiepools (Energie/Wut) brachialen Nahkampfschaden, der Ihre Feinde oft in Sekunden zu Boden schickt.

Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Schurke. Auch in Verliesen und Schlachtzügen ist Ihr Schadenspotenzial sehr gefragt. Aber aufpassen: Wenn die Gegner ihre Aufmerksamkeit vom Tank auf Ihren Charakter verlagern, landen Sie meist im Dreck.





Der Schurke – schnell und lautlos

Die diebischen Dolchschwinger erhöhen nicht nur die von ihrer Gruppe erbeutete Goldmenge (Fähigkeit ab Level 26 verfügbar), sondern verursachen mit ihren flinken Attacken aus dem Hinterhalt auch eine Menge Schaden – nicht zuletzt durch ihre Gifte. Dabei verbrauchen sie Energie. Ihr Geschicklichkeitswert beeinflusst ihre Angriffsgeschwindigkeit, sammeln Sie also viel davon an.

Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Meuchler.* Hierbei treffen alle Schläge zehn Sekunden lang kritisch (und verursachen damit mehr Schaden). Selbst Boss-Gegnern spielen Sie dadurch übel mit.

Beste Klassenkombination für Solospieler: Priester. Als Schurken-Priester heilen Sie sich während Ihrer Abenteuer selbst und sind so weitgehend unabhängig von Gesundheitstränken. Außerdem können Sie kurzzeitig auch ganze Abenteurergruppen verarzten.

Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Krieger. Wie Ihr Gegenpart (der Schurkenkrieger) nutzen Sie zwei Waffen, allerdings greifen Sie zu Dolchen statt zu Äxten. So sind spezielle Angriffsmanöver möglich, die besonders viel Aua machen.

Für Berufseinsteiger

Das Handwerk von *Runes of Magic* ist komplex, die Einarbeitung lohnt sich aber: Hergestellte Gegenstände müssen sich nicht vor Questbelohnungen oder der Beute aus Verliesen verstecken!

Kochen:
Benötigt: Holz, Kräuter, Lebensmittel (wie Fleisch usw.)
Produziert: Nahrung, die bei Verzehr temporäre Boni liefert
Besonders geeignet für: Alle Klassen
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Brot und Marmelade" – verhindert eine Minute lang bis zu 160 Punkte Magieschaden

Schmiedehandwerk:
Benötigt: Erz, Holz
Produziert: Dolche, Schwerter, Äxte und Ringe
Besonders geeignet für: Ritter, Krieger
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Doppelklingenaxt" – 207 Schaden, erhöht magische Angriffskraft um 13 %

Schneiderhandwerk:
Benötigt: Holz, Kräuter
Produziert: Stoffrüstung
Besonders geeignet für: Magier, Priester
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Gewand der Verzauberung" – erhöht magische Verteidigung um 135

Schreinerhandwerk:
Benötigt: Holz, Erz
Produziert: Bögen, Armbrüste, Stäbe, Szepter
Besonders geeignet für: Kundschafter
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Einfache Armbrust" – 85 Schaden

Rüstungshandwerk:
Benötigt: Erz, Kräuter
Produziert: Leder- und Kettenrüstung
Besonders geeignet für: Krieger, Schurken
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Barbarenleder" – Brust: 80 physische Verteidigung (Schurke)
„Derbe kupferne Kettenrüstung" – Brust: 83 physische Verteidigung (Krieger)

Alchemie:
Benötigt: Erz, Kräuter
Produziert: Tränke, die Lebenspunkte wiederherstellen und temporäre Boni verleihen
Besonders geeignet für: Alle Klassen
Hilfreicher Gegenstand für die ersten Levels:
„Einfache Medizin" – stellt 220 Lebenspunkte wieder her

Schmelzen:
Ermöglicht den Abbau von Erz
Wichtigste Rohstoffe in den ersten Gebieten: Zinn, Flammenstaub

Holzverarbeitung:
Ermöglicht den Abbau von Holz
Wichtigste Produkte in den ersten Gebieten: Esche, Glockenholz

Extraktion:
Ermöglicht das Ernten von Kräutern
Wichtigste Produkte in den ersten Gebieten: Bergteufelgras, Rosmarin

Entzaubern
In diesem speziellen Beruf erhalten Sie keine Fertigkeitspunkte. Er ermöglicht Ihnen lediglich, Gegenstände in ihre magischen Einzelteile zu zerlegen. Oft kommen bei diesem Vorgang Runen heraus. Mit diesen können Sie Ihre Ausrüstung aufwerten. Je wertvoller der entzauberte Gegenstand, desto mächtiger die erhaltene Rune. Manchmal erhalten Sie aber auch unnützen Schrott, den Sie bei Händlern zu Geld machen.

Münzen. Ach ja: Gesammelte Kräuter werden Sie nicht einmal für einen Apfel und ein Ei los. Der Rohstoffbedarf im Beruf Alchemie ist einfach zu gering.

Gratis-Glitzerhemden

Schon das erste Gebiet hält eines von drei Gegenstand-Sets für Sie bereit. Vorausgesetzt, Sie haben Level 10 erreicht und eine Sekundärklasse gewählt. „Die Rüstung von Logar" etwa besteht aus Stiefeln, einem Ohrring und einem Brustpanzer, die Ihnen je nach Rüstungsart bestimmte passive Boni liefern. Sammelt Ihr Alter Ego aber alle drei Teile, erhält es darüber hinaus zusätzliche Werte, etwa 80 Lebenspunkte mehr für die Kettenrüstung oder 10 % mehr Mana für das Stoff-Set. Um diese nützlichen Klamotten zu bekommen, absolvieren Sie eine Reihe von Aufgaben, an deren Ende jeweils ein besonders dicker Boss-Gegner auf Sie wartet. Fühlen Sie sich für das Abenteuer bereit, reisen Sie einfach zurück nach Logar und sprechen mit Bürgermeister George – jetzt wissen Sie ja, wie Sie leichter durch die Anfangsgebiete von *Runes of Magic* kommen.

Johann Trasch

Der Magier – mächtiger Meister der Zauberkunst

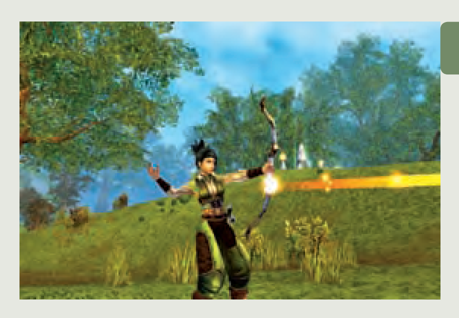
Als Magier legen Sie viel Wert auf Intelligenz und Weisheit. Diese Attribute erhöhen Ihren Mana-Wert und den ausgeteilten Zauberschaden. Achten Sie darauf, bei Kampfbeginn weit genug von Ihrem Gegner entfernt zu stehen. Magier verursachen horrenden Schaden, tragen aber nur Stoffkleidung und halten dadurch wenig aus.
Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Plasmapfeil*. Damit verursachen Sie viel Schaden mit vergleichsweise wenig Mana und bei nur zwei Sekunden Zauberzeit. Außerdem haben Sie mit *Plasmapfeil* die Chance, kurzzeitig Ihren kritischen Trefferwert zu erhöhen.
Beste Klassenkombination für Solospieler: Ritter. Die hohen Verteidigungswerte des Ritters machen Sie widerstandsfähiger. Obendrauf gibt's ein paar Nahkampfmöglichkeiten. Aber Vorsicht: Diese Kombination verbraucht unglaublich viel Mana. Nehmen Sie daher genug Tränke mit.
Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Priester. Dank der passiven Boni erhalten Sie eine Menge zusätzliches Mana für Ihre Schadenszauber. In Notfällen können Sie außerdem mit Heilung aushelfen.











Der Kundschafter – Meister des Bogens

Die Waldläufer setzen mit Bögen und Armbrüsten ihre Feinde schnell außer Gefecht. Das Attribut „Geschicklichkeit" erhöht ihren Fernkampfschaden und die Ausweichchance im Nahkampf. Da Kundschafter Lederrüstung tragen, rettet ihnen das oft die Haut. Beim Einsatz von Spezialfähigkeiten verbrauchen sie Konzentration, die sich alle paar Sekunden schrittweise selbst regeneriert.
Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Essenzpfeil*. Damit verursachen Sie bei Ihren Feinden alle 10 Minuten richtig starke Schmerzen – ohne dabei von Ihrem Wert „Konzentration" zu schöpfen.
Beste Klassenkombination für Solospieler: Priester. Dank Selbstheilung können Sie ohne große Wartezeiten ein Monster nach dem anderen erledigen. Einziger Nachteil: Um mit Zaubern um sich zu werfen, müssen Sie kurz den Bogen weglegen und sich mit einem Stab bewaffnen.
Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Magier. Auch hier müssen Sie häufig die Waffe wechseln. Dafür fügen Sie Ihren Feinden über längere Zeit Schaden zu, ohne dabei besonders viele Tränke zu schlucken. Optimal für lange Boss-Kämpfe.

Der Priester – Diener des Lebens

Als einzige Klasse in *Runes of Magic* verfügt der Priester über die Möglichkeit, sich und seine Mitstreiter zu heilen (Stand: Beta 1.8.06). Das macht ihn zu einem wertvollen Begleiter im Gruppenspiel. Wie der Magier bezieht auch er seine Macht aus den Werten „Intelligenz" und „Weisheit". Im Gegensatz zu den Zauberern verfügt der Priester jedoch nur über wenige Offensiv-Fähigkeiten.
Wichtigste Anfängerfertigkeit: *Seelenquell*. Sie stellen sofort bei allen Gruppenmitgliedern die kompletten Lebenspunkte wieder her. Zwar nur alle zehn Minuten, dafür aber ohne Mana.
Beste Klassenkombination für Solospieler: Magier. Die Angriffszauber gleichen Ihre Offensivnachteile aus, ohne dass sich Ihr Recke groß umziehen muss. Sie sollten aber stets Ihren Mana-Vorrat im Auge behalten.
Beste Klassenkombination für Gruppenspieler: Ritter. Wenn der Heiler stirbt, ist der Kampf vorbei. Die passiven Boni des Ritters sorgen dafür, dass Sie im Notfall auch mal ein oder zwei Schläge aushalten, ohne gleich ins Gras zu beißen. Außerdem versorgen Sie Ihre Gruppe mit besonderen Stärkungszaubern.



GEFORCE GTX 285

Lauffreudig



Manche GTX-285-Karten, wie das abgebildete Modell von Zotac, haben höhere Taktraten als die Standardvariante.

Seit Januar ist die sauschnelle Geforce GTX 285 verfügbar. Wir prüfen, was sie kann und ob sie den Aufpreis zum Vorgänger wert ist.

GRAFIKKARTE | Gegenüber der älteren Geforce GTX 280 hat sich wenig geändert: Die GTX 285 hat ebenfalls 240 Shader- und 80 Textureinheiten sowie 1.024 Megabyte Speicher. Dafür wird sie im 55- statt im 65-Nanometer-Verfahren hergestellt. Das bringt in der Praxis einen geringeren Stromhunger, weniger Abwärme und höhere Taktraten. So arbeitet die GTX 285 mit 648/1.476/1.242 Megahertz (Chip/Shader/Speicher). Bei der GTX 280 sind es lediglich 602/1.296/1.107. Damit ist sie 6 bis (in Ausnahmefällen) 18 Prozent langsamer als die GTX 285. Zudem ist die neue Karte lediglich 30 Euro teurer als die GTX 280 und damit unsere Kaufempfehlung. Auch den GTX-260-Chip hat Nvidia auf 55 Nanometer umgestellt. Weitere Änderungen gibt es hier nicht. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

MICROSOFT SIDEWINDER X8

Leinen los

Im Spieleeinsatz geprüft: Die X8 soll die erste kabellose Maus sein, die anspruchsvolle Spieler glücklich macht.

MAUS | Hierfür nutzt die Sidewinder X8 eine Datenübertragung mit 2,4 GHz. Auch bei schnellen Shootern fielen uns keine Verzögerungen auf. Der Lasersensor mit 4.000 Dpi ist sehr präzise und arbeitet dank Microsofts Blue-Track-Technik auf praktisch jedem Untergrund. Im Praxistest lag die Sidewinder X8 dank hoher Ergonomie optimal in der rechten Hand. Alle Knöpfe waren problemlos erreichbar. Die mitgelieferte Ladestation verfügt über ein Kabel, das automatisch in die dafür vorgesehene Halterung der Maus schnappt und diese auflädt. Mit der enthaltenen Software belegen Sie die Tasten beliebig oder programmieren Makros. Damit ist die Sidewinder X8 unsere Empfehlung für Spieler, die bereit sind, 70 Euro auszugeben. Daniel Möllendorf

Info: www.microsoft.de


Hohe Ergonomie, gut erreichbare Tasten und eine einstellbare Dpi-Rate.

LIES MICH!

Prozessorpreise purzeln



Prozessoren | Vergangenen Monat berichteten wir, dass AMDs neue Phenom-II-Prozessoren gute Spieleleistung für wenig Geld bieten. Mittlerweile hat AMD den Preis für beide bisher verfügbare Modelle gesenkt: Die schnellere Variante Phenom II X4 940 Black Edition mit 3,0 Gigahertz kostet nur noch 210 statt 320 Euro. Die 2,8-Gigahertz-Version X4 920 bekommen Sie bereits für 180 Euro – Anfang des Jahres waren es noch 280 Euro. Intel hat die Preise seiner Prozessoren ebenfalls gesenkt. Besonders groß ist der Unterschied beim Core 2 Quad Q9650 mit 3,0 GHz, den Sie mittlerweile für 300 Euro kommen. Im Januar war er noch 150 Euro teurer. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist jedoch der Phenom X4 940 Black Edition. (DM)

Info: preissuche.pcgameshardware.de

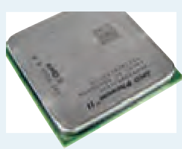
Neue Spielertastatur mit Bildschirm



Tastatur | Logitech löst sein Flaggschiff G15 ab: Der Nachfolger mit dem Namen G19 soll im März für rund 180 Euro in den Handel kommen und über zwölf frei programmierbare, makrofähige Zusatztasten verfügen. Im wahrsten Sinne des Wortes herausragendes Merkmal soll der integrierte Farbbildschirm mit der Auflösung 320 x 240 sein. Im Gegensatz zur starren Anzeige der G15 wird der neue Bildschirm verstellbar sein. Die mitgelieferte Software soll für derzeit 60 Spiele Zusatzinformationen einblenden können – explizit genannt wird dabei unter anderem *World of Warcraft*. (CS/TB)

Info: www.logitech.de

Weitere Phenom-II-Prozessoren mit DDR3-Unterstützung



Prozessoren | Nachdem AMD Anfang des Jahres die ersten Phenom-II-Prozessoren veröffentlicht hat (siehe Meldung oben), folgen noch im Februar neue Modelle. Diese eignen sich sowohl für Platinen mit dem älteren Sockel AM2+ samt DDR2-Unterstützung sowie den neuen Sockel AM3 mit DDR3-Speicher. Am interessantesten für Spieler sind die drei folgenden Modelle: Der Phenom II X4 910 arbeitet mit vier Kernen, 2,6 Gigahertz und sechs Megabyte L3-Cache. Der Vierkerner X4 810 hat den gleichen Takt, aber nur vier Megabyte. Der X3 720 arbeitet sogar mit 2,8 GHz und sechs Megabyte, hat aber nur drei Kerne. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Sockel-AM3-Platinen



Hauptplatinen | Passend zu den neuen Phenom-II-Prozessoren sollen im Februar die ersten Platinen mit Sockel AM3 und DDR3-Speicherbänken auf den Markt kommen. Die meisten Modelle verfügen entweder über den neuen Chipsatz 790GX mit integrierter Grafikeinheit oder den 790FX mit optimaler Crossfire-Unterstützung. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Der Arbeitsspeicher ist eine feste Säule für eine optimale Gesamtleistung. Allerdings nutzen verschiedene Betriebssystemvarianten unterschiedliche Mengen an Hauptspeicher.

MYTHOS ARBEITSSPEICHER

Riegelkunde

Arbeitsspeicher ist aktuell günstig wie nie. Doch kann Ihr Windows mit vier Gigabyte oder mehr überhaupt umgehen? Wir klären auf!

Nachdem sich die anfängliche Skepsis gelegt hat, setzen mittlerweile immer mehr Spieler auf ein Betriebssystem von Microsoft in der jeweiligen 64-Bit-Variante. Dabei geben sie oft Windows Vista x64 den Vorzug vor dem 64-Bit-Pendant von Windows XP. Der eigentliche Hauptgrund für den Einsatz der x64-Variante dürfte aber die Möglichkeit sein, mehr als die bei 32-Bit-Versionen zur Verfügung stehenden 3 bis 3,5 Gigabyte Arbeitsspeicher zu nutzen. Doch warum ziehen x86-/32-Bit-Systeme überhaupt diese Grenze? Wir beleuchten auf den folgenden Seiten die Hintergründe und geben Ihnen praktische Anwendungstipps.

THEORETISCHE GRUNDLAGEN

Bereits im Jahr 1985 führte Intel den 80386-Prozessor ein. Dieser ist quasi der Urvater aller auch heute noch erhältlichen x86-Prozessoren und ist mit 32-Bit-Adressregistern ausgestattet. Grob vereinfacht handelt es sich bei diesen Registern um Adressen, welche direkt auf den Arbeitsspeicher abgebildet werden. Somit kann ein 32-Bit-Prozessor eigentlich 2^{32} Byte, also vier Gigabyte Speicher adressieren. Leider ist dieser Wert in der Praxis hinfällig, da diverse Geräte, etwa die Grafikkarte, nach einem exklusiven Zugriff auf den zur Verfügung stehenden Speicher verlangen. Dieser Zugriff wird als Memory Mapped I/O (speicherabgebildete Ein-/Ausgabe) bezeichnet und ermöglicht wegen seiner direkten Anbindung eine schnellere Abarbeitung der Speicherzugriffs-Routinen. Ebendieser exklusiv reservierte Speicherbereich ist für weitere Zugriffe gesperrt und wird aus genau diesem Grund unter Windows gar nicht erst angezeigt. Mit Einführung der 64-Bit-Prozessoren wurden natürlich wesentlich mehr Adressen nutzbar gemacht (2^{64} Byte), von denen aber ein Großtesil beim Einsatz eines 32-Bit-Systems brachliegt. Der Erklärung hierfür ist simpel: Aus Gründen der Abwärtskompatibilität schaltet das (x86-/32-Bit-)Betriebssystem den Prozessor in einen sogenannten Legacy-Modus, was vereinfacht gesagt nichts anderes bedeutet, als dass aus dem 64-Bit-Prozessor wieder sein 32-Bit-Pendant wird. Dieses Problem lässt sich nur durch Verwendung eines 64-Bit-Betriebsystems umgehen. Doch selbst wenn Sie bei sämtlichen relevanten Komponenten – also Betriebssystem, Chipsatz und Prozessor – auf entsprechende 64-Bit-Hardware setzen, besteht immer noch die Chance, dass sich die übrigen PC-Komponenten als unerwartete Spaßbremsen erweisen. So können ältere PCI-Karten aufgrund ihrer nur 32 Bit breiten Register zum Teil keine Zugriffe auf Speicherbereiche jenseits der 4-Gigabyte-Grenze ausführen. Entsprechende Fehlermeldungen sind bei Verwendung solcher alten Karten unumgänglich. Aktuelle PCI- und PCI-E-Karten bereiten in der Regel jedoch keine Probleme mehr.

SPEICHER IN DER PRAXIS

Mit der Einführung der 64-Bit-Betriebssysteme wurde also zumindest die theoretische Grundlage für die längst fällige Aufhebung des Arbeitsspeicher-Limits geschaffen. Leider gibt es noch immer sehr wenige Software-Titel



DAMIT DAS KLAR IST!

32 BIT
Gängige Kurzform für die herkömmliche Windows-Umgebung seit Windows NT 32-Bit-Adressbereiche können 2^{32} Bit, umgerechnet also vier Gigabyte Speicher adressieren.

X86
Befehlssatz des ersten Intel-8086-Prozessors, auf dem alle nachfolgenden, dazu kompatiblen Prozessoren aufbauen. Es folgten 286, 386, 486 etc., daher x86.

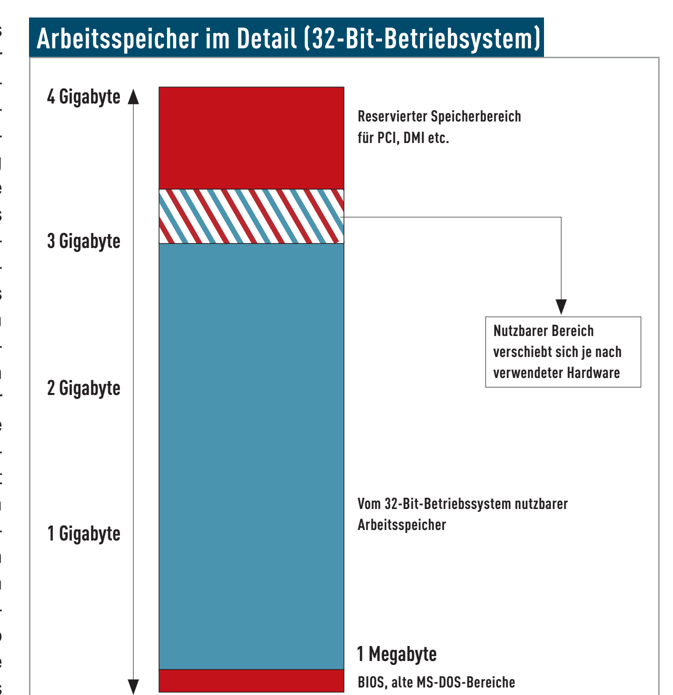
beziehungsweise Spiele, die entsprechend programmiert sind, also nativen Gebrauch von den Möglichkeiten des erweiterten Adressraumes machen. Zu den bekanntesten Vertretern gehören die Mozilla-Produkte Firefox und Thunderbird, diverse Virenscanner oder das kostenlose Virtual Dub. Interessant ist hierbei, dass vor allem nichtkommerzielle Produkte direkt im Hinblick auf 64-Bit-Fähigkeit entwickelt werden, während kostenpflichtige Programme zumeist nur in 32-Bit-Versionen vorliegen. Anscheinend scheuen die Anbieter nach wie vor den Schritt in Richtung Zukunft und versuchen, unter dem Deckmantel der Abwärtskompatibilität noch die letzten finanziellen Möglichkeiten auszuloten. Besonders im Spiele-Segment sind echte 64-Bit-Titel nach wie vor Mangelware. Wenn überhaupt, wird (wie z. B. bei der deutschen *Far Cry*-Version) zumeist nur ein Patch veröffentlicht, welcher dem Spiel die Möglichkeiten des erweiterten Adressraumes anbietet. Im Regelfall bedeutet aber ein entsprechend optimiertes Spiel – adäquate Hardware vorausgesetzt – eine deutliche Anhebung des Spielspaßes. So sind häufig mehr Details, optische Verbesserungen und eine gravierende Verringerung der Ladezeiten zu verzeichnen. Wie anfangs bereits erwähnt, haben viele Spieler diese Vorteile durchaus erkannt und ihren Rechenknecht entsprechend aufgerüstet. Nun ist es an den Entwicklern, Flagge zu zeigen und entsprechend programmierte Titel auf den Markt zu bringen.

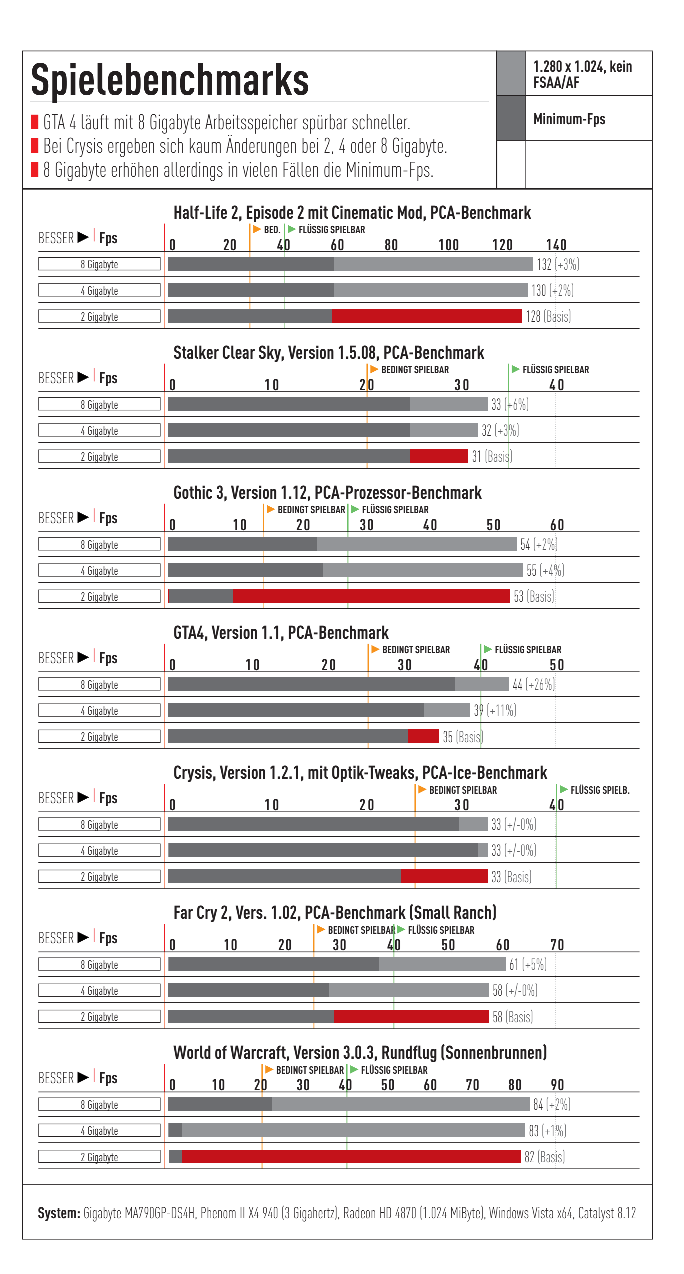
DIE AUSLAGERUNGSDATEI

Wenn der sekundäre Speicher, also das RAM (Random-Access-Memory), nicht mehr ausreicht, beginnt Windows automatisch, nicht unmittelbar benötigte Daten in den sogenannten virtuellen Arbeitsspeicher auszulagern. Dieser ist in Form einer Datei namens Pagefile.sys im Stammverzeichnis der Festplatte (in der Regel unter C:\) zu finden. Seit mittlerweile zwei Jahrzehnten finden sich im Internet und in diversen Fachzeitschriften immer wieder Diskussionen und Empfehlungen zur Größe dieser Datei. Meist ist zu lesen, dass deren Größe das 1,5-Fache des verbauten Hauptspeichers betragen solle. Tatsächlich ist es allerdings so, dass das Festlegen der Dateigröße im Regelfall einzig und allein einer Fragmentierung der Datei entgegenwirkt. Eine solche Verteilung der Datei auf verschiedene Speicherblöcke ist allerdings in der Praxis kaum noch relevant. Bei den Rechengeschwindigkeiten heutiger PCs ist eine Verzögerung – die sich zu Windows-98-Zeiten durchaus noch bemerkbar machen konnte – kaum messbar. Wir empfehlen Ihnen daher, die Auslagerungsdatei unangetastet zu lassen. Windows legt im Allgemeinen automatisch die für Ihr System besten Einstellungen fest. Selbst wenn der Platz auf Ihrer primären Partition, in der sich die Pagefile.sys-Datei befindet, knapp wird, sollten Sie das logische Laufwerk eher erweitern als die Datei auf eine zweite Partition derselben Platte auszulagern. Dadurch vergrößern Sie unnötig den Weg, den die Schreib-/Leseköpfe der Festplatte zurückzulegen haben. Etwas anders liegt der Fall allerdings, wenn Sie ein zweites Laufwerk verwenden. Achten Sie in diesem Fall beim Verschieben der Auslagerungsdatei darauf, dass sich selbige am Anfang der ersten Partition befindet, um von den kürzeren Laufwegen der Plattenköpfe zu profitieren.

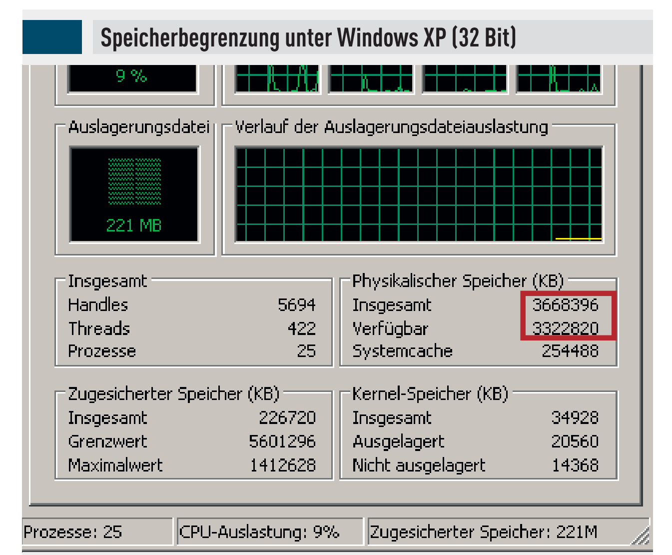
ZWEIKANAL-MODUS

Damit Ihr Speicher im schnelleren Dual-Channel-Modus (Zweikanal-Modus) läuft, sind mehrere Voraussetzungen notwendig: Zunächst muss Ihre Hauptplatine diese Form des Speicherzugriffs unterstützen. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch der Platine beziehungsweise auf den entsprechenden Internetseiten der Hersteller. Heutzutage gibt es aber keine Modelle mehr, die auf die Unterstützung des Zweikanal-Modus verzichten. Weiterhin ist es wichtig, dass Sie grundsätzlich identische Spiecherriegelpaare benutzen. Diese sollten nicht nur über die gleiche Kapazität und Taktfrequenz verfügen, sondern nach Möglichkeit auch aus derselben Serie eines Herstellers stammen. Greifen Sie daher im Zweifelsfall immer zu entsprechenden Modulpärchen (Kits) namhafter Speicherproduzenten. Diese sind aufeinander abgestimmt und auch auf ihre Zweikanaltaug-





Speicherbegrenzung unter Windows XP (32 Bit)



In diesem PC stecken physikalisch acht Gigabyte Arbeitsspeicher. Dem hier verwendeten 32-Bit-Windows stehen davon allerdings nur 3,6 Gigabyte zur Verfügung.

Lade- und Rechenzeiten

Siehe Benchmark

- 7Zip profitiert deutlich von 8 Gigabyte Speicher.
- GTA 4 lädt mit mehr Speicher deutlich schneller.
- Paint.Net ist von der Hauptspeichermenge relativ unabhängig.

7 Zip, Vers. 4.64 (32 Megabyte Komprimierungs-Benchmark) — BESSER ► KiB/s

Speicher	KiB/s
8 Gigabyte	7.584
4 Gigabyte	7.358
2 Gigabyte	7.397

GTA 4, Vers. 1.1, Ladezeiten, 1. Durchlauf — BESSER ◄ Min.

Speicher	Min.
8 Gigabyte	1,14
2 Gigabyte	1,36
4 Gigabyte	1,47

GTA 4, Vers. 1.1, Ladezeiten, 2. Durchlauf — BESSER ◄ Sek.

Speicher	Sek.
8 Gigabyte	7,64
4 Gigabyte	8,46
2 Gigabyte	9,62

Paint.Net, Vers. 3.36, Anwendungsbenchmark — BESSER ◄ ms.

Speicher	ms
4 Gigabyte	26.515
8 Gigabyte	26.603
2 Gigabyte	26.679

System: Gigabyte MA790GP-DS4H, Phenom II X4 940 (3 Gigahertz), HD 4870 OC (1.024 Megabyte), Windows Vista x64, Catalyst 8.12

lichkeit hin getestet. Besitzen Sie bereits ein entsprechendes Riegelpaar, lohnt es sich oftmals, dieses zu verkaufen und ein oder zwei Kits mit höherer Kapazität zu erstehen. So vermeiden Sie eventuell auftretende Inkompatibilitäten zwischen Produkten verschiedener Hersteller beziehungsweise unterschiedlicher Serien. Als gute Informationsquelle kann hier das Handbuch Ihrer Hauptplatine dienen. Die Hauptplatinen-Hersteller testen ihre Produkte grundsätzlich mit verschiedenen Speicherpaaren und drucken entsprechende Empfehlungen ab. So sind Sie als Kunde beim Kauf eines der genannten Speicherpärchen garantiert auf der sicheren Seite.

SPIELEBENCHMARKS

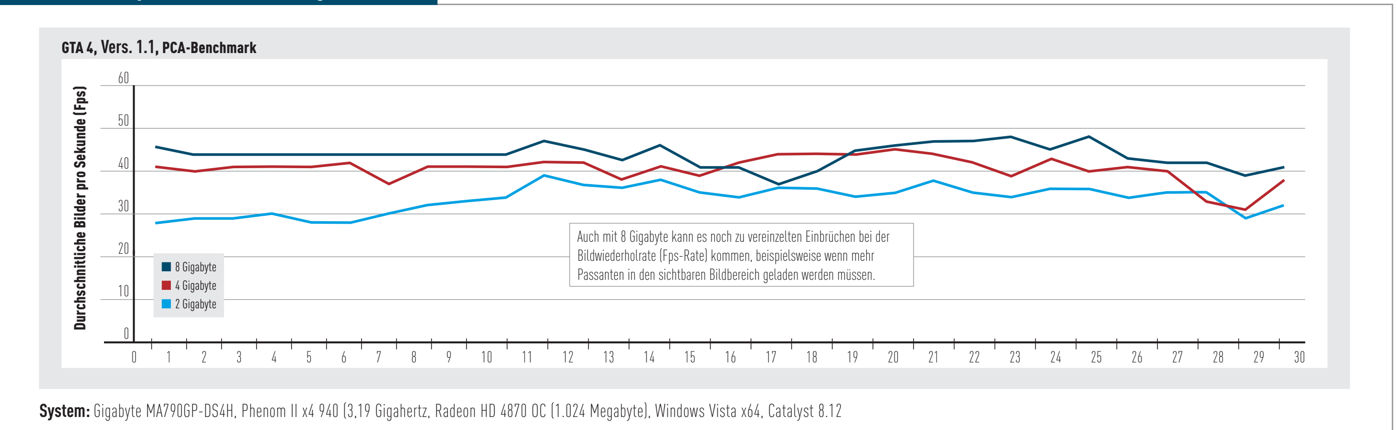
Unsere Benchmark-Tabelle auf Seite 127 macht es deutlich: Viele aktuelle Spiele profitieren von einem Ausbau des Arbeitsspeichers. Einzig die beiden bereits leicht angegrauten Titel *Crysis* und *Gothic 3* tanzen etwas aus der Reihe. Letzteres läuft zwar mit vier Gigabyte um vier Prozent schneller als mit zwei Gigabyte, bleibt aber bei voller Testbestückung von acht Gigabyte hinter unseren Erwartungen zurück. Etwas besser sieht es mit unserem alten Parade-Benchmark *Crysis* aus: Zwar sind die Werte für die durchschnitlichen Bilder pro Sekunde (Durchschnitts-Fps) unabhängig von der verbauten Speichergröße identisch, die ebenfalls wichtigen Minimum-Fps skalieren jedoch auffallend mit dem Ausbau des Arbeitsspeichers. Die identischen Werte der mittleren Bildrate sind auf die limitierenden Komponenten Prozessor beziehungsweise Grafikkarte zurückzuführen. Einen deutlichen Anstieg der Durchschnitts-Fps stellten wir hingegen im Savannen-Shooter *Far Cry 2* fest, zumindest beim Wechsel auf acht Gigabyte. Hier winken fünf Prozent mehr Leistung, während die Bildrate mit weniger Speicherbestückung unverändert blieb. Besonders erwähnenswert im Hinblick auf die minimalen Bilder pro Sekunde (Fps) ist auch der Online-Rollenspiel-Primus *World of Warcraft*. Bewegt sich die Erhöhung der durchschnittlichen Fps noch innerhalb der Messtoleranzen, treibt der Ausbau auf acht Gigabyte die minimale Bildwiederholrate deutlich nach oben. Während unser Test-PC in den ersten beiden Ausbaustufen (also zwei und vier Gigabyte) noch relativ häufig auf die langsamere Festplatte zurückgreifen muss, kann mit acht Gigabyte eine große Menge an Texturen in den schnellen Sekundärspeicher geladen werden. Die Platten-Zugriffsrate wird somit deutlich gesenkt, höhere Min-Fps und weniger speicherbedingte Ruckler (Lags) sind die spürbare Folge.

SONDERFALL GTA 4

Der brandneue Kracher von Rockstar setzt Maßstäbe, vor allem im Hinblick auf seinen Hardware-Hunger. In unserem FPS-Verlaufsdiagramm (siehe unten) können Sie gut erkennen, dass selbst mit vier oder acht Gigabyte die Bildwiederholrate noch vereinzelt einbricht. Das wird allerdings eher durch den leider nicht immer gleich bleibenden Ablauf des Benchmarks verursacht. So kann es vorkommen, dass sich bei-



Verlauf der Speicherauslastung bei GTA 4



System: Gigabyte MA790GP-DS4H, Phenom II x4 940 (3,19 Gigahertz, Radeon HD 4870 OC (1.024 Megabyte), Windows Vista x64, Catalyst 8.12

spielsweise mehr Personen im Bild tummeln und deren Daten in den Speicher nachgeladen werden. Gut erkennbar ist aber der Gesamttrend, welcher eine eindeutige Sprache spricht: Elf Prozent mehr Leistung winken beim Wechsel von zwei auf vier Gigabyte. Noch deutlicher fällt der Vorsprung mit satten 26 Prozent aus, wenn Sie Ihrem PC acht Gigabyte spendieren. Doch nicht nur die Gesamtleistung, sondern auch die Ladezeiten profitieren stark von zusätzlichem Arbeitsspeicher. Wir haben unsere Messungen (siehe links) zur besseren Übersicht in zwei Durchläufe unterteilt: Der erste gibt die Zeit an, welche unser Benchmark nach frischem Spielstand zum Laden braucht. Auffällig ist hierbei, dass die Daten bei der Zwei-Gigabyte-Variante deutlich schneller in den Speicher transferiert werden als bei der Verwendung von vier Gigabyte. Wir vermuten, dass *GTA 4* auf die unterdimensionierte Speichermenge reagiert und entsprechend weniger Texturen auf die Riegel lädt. Nachvollziehbarer sind hingegen die Zeiten im zweiten Durchlauf. Bei diesem starteten wir den Benchmark noch einmal, ohne das Spiel zuvor zu beenden. Somit befanden sich zuvor geladene Daten noch im Hauptspeicher, was Zugriffe auf die langsame Festplatte minimierte. Anhand dieses Tests zeigt sich, wie mehr Arbeitsspeicher den Ladezeiten zugutekommt und somit den Spielspaß erhöht.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Rockstars *GTA 4* als potenzieller Vertreter einer neuen Generation von PC-Spielen bestätigt das eiserne IT-Gesetz: je mehr Speicher, desto besser. Wir gehen davon aus, dass auch andere Entwickler diesem Beispiel in absehbarer Zeit folgen und dass künftige Titel einen erhöhten Bedarf an schnellem Sekundärspeicher haben werden. Bereits heute gehören vier Gigabyte zur Grundausstattung, zumindest wenn Sie auf Windows Vista setzen. Besonders in der 64-Bit-Variante geht das Spielen und Arbeiten deutlich flotter von der Hand und lässt unsere Minimalausstattung mit zwei Gigabyte fast schon antiquiert erscheinen. Bei den aktuellen Preisen von unter 50 Euro für ein Zwei-Gigabyte-Paar lohnt es sich auf jeden Fall zuzuschlagen. Nicht umsonst finden sich in den Top Ten der meistgesuchten Speicherpakete fast ausschließlich Vier-Gigabyte-Zusammenstellungen. Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, präsentieren wir Ihnen unten drei aktuelle Top-Produkte. Wenn Sie planen, in nächster Zeit im Hinblick auf die Arbeitsspeichernutzung anspruchsvolle Titel wie beispielsweise *GTA 4* zu spielen, sollten Sie sogar den Einbau von acht Gigabyte in Betracht ziehen. Selbst wenn der Unterschied zu vier Gigabyte auf dem Papier nicht ganz so gravierend aussieht wie der von zwei zu vier Gigabyte, sind Sie damit langfristig definitiv auf der sicheren Seite. Manuel Schulz

Hungert nach mehr Arbeitsspeicher: GTA 4

Unser GTA-4-Benchmark offenbart die immensen Anforderungen an den Arbeitsspeicher. Je mehr Speicher in Ihrem PC steckt, desto flüssiger streifen Sie mit Niko Bellic durch Liberty City.

Aufrüsten leicht gemacht



Neben zwei hochwertigen 2-Gigabyte-Modulen enthält das von den Kollegen der PC Games Hardware und Mushkin entwickelte PCGH-RAM-Kit für 55 Euro auch ein Praxisvideo mit Konfigurationstipps.



REGISTER
Schneller Zwischenspeicher im Prozessor (CPU). Der Rechenzentrale dienen die Register als eine Art Notizzettel.

CHIPSATZ
Zentraler Bestandteil jeder Hauptplatine. Entschied früher über die Speicherart und -menge sowie die verwendbaren Prozessoren. Besteht in der Regel aus North- und Southbridge. Ausnahme: Kombi-Lösungen.

Arbeitsspeicher-Empfehlungen

Den für Ihr System passenden Arbeitsspeicher zu finden, ist nicht immer leicht. Mit diesen preislich interessanten Spitzen-Modulen liegen Sie aber garantiert richtig:

Der Hersteller OCZ bietet mit dem Reaper X OCZ2R-PX800EB4GK (links) für rund 60 Euro ein zwar nicht unbedingt preisgünstiges, aber sehr übertaktungsfreudiges Produkt mit durchdachtem Kühlkonzept an.

Dank des Kampfpreises von 40 Euro ist das F2-8000CL5D-4GBPQ-Kit (Mitte) von G.Skill unser absoluter Spartipp. Dass auch die Leistungswerte stimmen, belegt die gute Testnote von 1,65.

Das Corsair-Speicherpärchen TWIN2X4096-6400C4DHX (rechts) ist für rund 60 Euro zu haben, verfügt aber nicht zuletzt aufgrund seines aufwendigen Kühlkonzeptes über sehr gutes Übertaktungspotenzial.







3D-MONITOR IM TEST

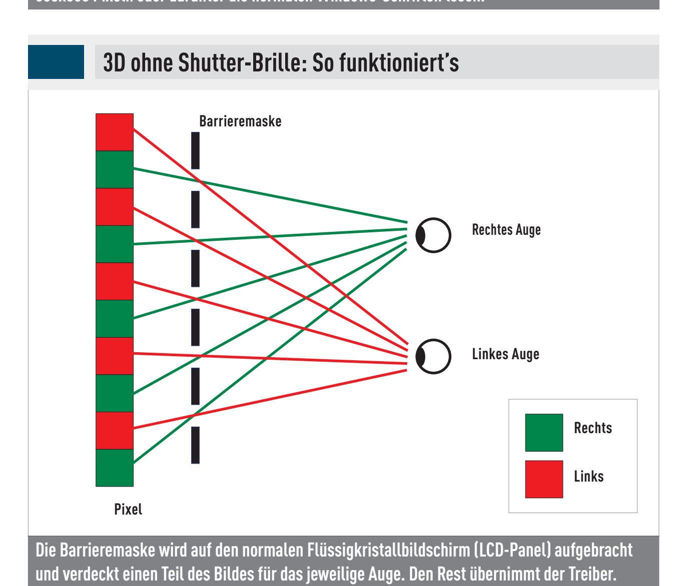
Das sprengt den Rahmen!



Das räumliche Sehen in Spielen war bis dato nur mit einer Spezialbrille (Shutter-Brille) möglich. Das soll mit dem Wazabee MU1913WG anders werden.

Eingeschränktes Bild durch Barrieremaske

Bedingt durch die Rasterung der Barrieremaske können Sie lediglich bei einer Auflösung von 800x600 Pixeln oder darunter die normalen Windows-Schriften lesen.



Die Barrieremaske wird auf den normalen Flüssigkristallbildschirm (LCD-Panel) aufgebracht und verdeckt einen Teil des Bildes für das jeweilige Auge. Den Rest übernimmt der Treiber.

Eine „echte" 3D-Optik ohne Spezialbrille, das klingt zu schön um wahr zu sein. Wir prüfen, ob der Wazabee-Monitor dieses Versprechen hält.

Die Idee, mittels verschiedener technischer Ansätze einen dreidimensionalen Eindruck in Spielen zu ermöglichen, geistert bereits seit Jahren durch die Köpfe der Monitorhersteller. Auch etliche Prototypen waren auf diversen Messen bereits zu bewundern. Spatial View bringt nun als einer der ersten Hersteller neben Zalman einen Flüssigkristallbildschirm (LCD) auf den Markt, der die räumliche Darstellung auch ohne die als Shutter-Brille bezeichnete Spezialhardware beherrschen soll.

TECHNISCHER HINTERGRUND

Die Basis des Wazabee MU1913-WG bildet mit dem Accusync 19WMGX von NEC ein solide verarbeitetes 19-Zoll-Breitbild-LCD, welches – abgesehen von einer vor dem Bildschirm montierten Barrieremaske – nicht verändert wurde. Das optische Hindernis simuliert im Zusammenspiel mit dem Bildschirmtreiber die 3D-Optik, führt aber leider auch unsere sonst üblichen Tests ad absurdum, weshalb wir auf eine Wertung verzichteten. Grob vereinfacht ausgedrückt, sorgt die Maske mittels ihrer Rasterung dafür, dass jedes Auge jeweils nur einen Ausschnitt des Bildes zu sehen bekommt (siehe Grafik). Zusätzlich beeinflusst der Monitortreiber die entsprechenden Spiele, sodass diese statt einem gleich mehrere Bilder aus unterschiedlichen Perspektiven von der Grafikkarte berechnen lassen. Diese sollte deshalb entsprechend leistungsfähig sein. Treiber und Barrieremaske zusammen kümmern sich dann um die räumliche Darstellung des Spiels. Voraussetzung hierfür ist allerdings die Unterstützung seitens des Treibers. Zum Testzeitpunkt fanden sich in der entsprechenden Liste gerade einmal 34 – größtenteils ältere – Titel wie beispielsweise *Unreal Tournament 2004* oder *Warcraft 3*. Das einzige aktuelle Spiel ist die neue *WoW*-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

TEXT UND RAUM

Gerade *World of Warcraft* als Vertreter des Online-Rollenspiel-Genres ist allerdings eher als Problemkind zu betrachten: Genreüblich sehen sich Rollenspieler mit großen Mengen Text konfrontiert, sei es im Chat oder als Quest-Beschreibung. Hier liegt das größte Manko des 3D-Flachmanns, bedingt durch die Barrieremaske: Schrift ist bei normalen Auflösungen nicht mehr lesbar. Was Sie bei *WoW* noch durch Installation zusätzlicher Fonts beheben können, nervt spätestens im Windows-Betrieb. Daher eignet sich der Wazabee grundsätzlich nur als Zweitmonitor und dann ausschließlich zum Zocken. Die räumliche Darstellung an sich ist aber gut gelungen und liefert ein ganz neues Spielerlebnis. Allerdings beklagten sich einige unserer Tester auch in erstklassig umgesetzten Titeln wie *NfS: Most Wanted* über Nachteile wie beispielsweise ein durch die ungewohnte Sichtweise bedingtes leichtes Schwindelgefühl.

FAZIT

Die 3D-Darstellung des Wazabee-Monitors funktioniert – in Abhängigkeit von der entsprechenden Treiberunterstützung – sehr gut und hat durchaus wegweisendes Potenzial. In Anbetracht des hohen Preises und der genannten Probleme ist der MU1913WG allerdings nur bedingt empfehlenswert. So kommen als Zielgruppe eigentlich nur Spieler älterer Titel in Frage, welche einen erheblichen Überfluss an Kleingeld haben.

Manuel Schulz

Wazabee MU1913WG



HERSTELLER:	Spatial View	Ausstattung:	-*
WEB:	www.wazabee.net	Eigenschaften:	-*
PREIS:	Ca. € 900,-	Leistung:	-*
PREIS-LEISTUNG:	ausreichend		

+ 3D-Funktion ohne Spezialbrille
- Kaum Spieleunterstützung
- Schriften nicht lesbar
- Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG -*

* Keine Wertung aufgrund der speziellen Monitor-Eigenheiten



Neben der regulären Verkaufsversion bieten Hersteller meist auch eine abgespeckte Variante mit günstigerem Preis an.

OEM ODER RETAIL?

Das kannst du dir sparen!

Sie können beim Hardware-Kauf auf Verpackung, Handbuch oder CDs verzichten? Spitze, denn mit OEM-Produkten sparen Sie viel Geld!
Laut der anerkannten Wikipedia-Definition steht OEM als Abkürzung der Begriffe „Original Equipment Manufacturer" für einen Hersteller, der Produkte fertigt, diese aber nicht selbst vertreibt. Das trifft unter anderem auf manche Hauptplatinen in Komplettrechnern zu, die etwa von MSI hergestellt werden, aber in einem PC von Medion sitzen. Im Hardware-Sprachgebrauch hat sich allerdings eine weitere Bedeutung etabliert. So fasst man unter OEM-Hardware Produktvarianten mit reduzierter Ausstattung zusammen. Beispielsweise bieten manche Läden Microsofts Mäuse und Tastaturen als Retail-Variante sowie OEM-Version ohne Verpackung und mit weniger Ausstattung an. Die OEM-Ware ist ursprünglich nicht für den Endkundenmarkt bestimmt. Bei unserem Test berücksichtigen wir daher alle Produkte, die es nicht nur als vollwertiges Modell, sondern auch als günstigere Variante mit geringerem Umfang gibt. Dabei haben wir die besten Angebote aus den Bereichen Grafikkarten, Prozessoren, Mäuse sowie Hauptplatinen ausgesucht und geprüft, ob sich der Kauf der OEM-Variante lohnt.

GRAFIKKARTEN

Sparkarten mit reduzierter Ausstattung gibt es vor allem vom Hersteller Sapphire. Diese werden als Bulk oder Light Retail angeboten und entsprechen bis auf die Ausstattung den Full-Retail-Varianten. Für unseren Vergleichstest zwischen den beiden Versionen haben wir uns Sapphires Mittelklasse-Modell Radeon HD 4850 in der Dual-Slot-Variante (belegt zwei Steckplätze) mit eigenem Kühler ausgesucht. Während die Full-Retail-Karte ab 150 Euro im Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (preissuche.pcgameshardware.de) angeboten wird, bekommen Sie die Light-Retail-Version bereits ab 130 Euro. Auffällig ist zunächst, dass auch die günstige Karte in einem hochwertigen Karton geliefert wird – andere Bulk-Produkte verfügen lediglich über eine simple Hülle. Der Karton ist allerdings wesentlich kleiner als bei dem vollwertigen Modell. Die Karten sind optisch hingegen identisch. Beide verfügen über zwei Dual-Link-DVI-Anschlüsse sowie den individuellen Zwei-Steckplatz-Kühler mit 80-Millimeter-Lüfter. Ein Blick ins Catalyst Control Center bestätigt: Beide Karten arbeiten mit 625 Megahertz Chip- und 993 Megahertz Speichertakt – das entspricht AMDs Standardvorgabe für HD-4850-Karten.

UND WAS STECKT IM KARTON?

Obwohl die Kartons unterschiedlich groß sind, ist die Ausstattung größtenteils gleich: Mit einer biegsamen Crossfire-Brücke zur Verbindung von zwei Karten, einem Komponentenkabel sowie D-Sub-auf-DVI-, HDMI-auf-DVI- und Stromadapter ist die Kabellage identisch. Dafür fehlt der Light-Retail-Edition die Einbauanleitung. Diese ist aber ohnehin nur sehr dünn und mehrsprachig – der Teil auf Deutsch nimmt nur drei Seiten ein. Erfahrene Bastler brauchen zudem keine Einbauhilfe. Dafür hat die teurere Version eine bessere Software-Ausstattung: Anstelle von einer gibt es gleich fünf CDs. Darauf befinden sich die Vollversionen des 3D Mark Vantage und Cyberlinks Power DVD 7 OEM. Die unterstützt immerhin 6-Kanal-Ton – oft beherrschen die bei Grafikkarten mitgelieferten Power-DVD-Versionen lediglich Stereoklang. Blu-rays kann man damit jedoch nicht abspielen, denn dafür sind Power DVD 7 Ultra oder Power DVD 8 Ultra für wuchtige 80 Euro nötig. Mit im Karton liegt zudem die sogenannte Ruby-ROM. Die beinhaltet Demos von *Stranglehold*, *Call of Juarez* und *Dungeon Runners* sowie einen *Stranglehold*-Bildschirmschoner und fünf Wallpapers von AMD, Ati sowie dem Spiel *Tabula Rasa* – mit anderen Worten: Hier gibt es nichts, das man nicht auch kostenlos online bekommen würde. CD 4 und 5 liefern Treiber sowie Cyberlinks DVD-Suite.

MEHR TAKT FÜR MEHR GELD

Legen Sie keinen Wert auf Software-Ausstattung und

Arbeitsmaterial

- **Hardware-Preise recherchieren**
  http://preissuche.pcgameshardware.de
- **Rivatuner (Grafikkarten übertakten)**
  www.guru3d.com/rivatuner
- **Microsoft Intellipoint-Software**
  http://www.microsoft.com/hardware/download/download.aspx?category=MK

können Sie problemlos eine Grafikkarte selbst einbauen, verpassen Sie bei der Light-Retail-Karte daher nichts. Im abschließenden Test wollten wir allerdings wissen, ob sich beide Grafikkarten gleich gut übertakten lassen oder ob Sapphire eventuell die besser selektierten Modelle für die Full-Retail-Versionen verwendet. Der Unterschied im Test war enorm: Die günstigere Karte lief problemlos mit bis zu 680 Megahertz Chip- und 1.063 Megahertz Speichertakt (Standard: 625/993 Megahertz) – das ist ein übliches Ergebnis für HD-4850-Karten. Bei der teureren Variante erreichten wir hingegen mit dem Hilfsprogramm Rivatuner problemlos 750 Megahertz sowie 1.153 Megahertz. Selbst die besonders Shader-lastigen und daher anspruchsvollen Tests von 3D Mark 06 oder 3D Mark 03 liefen fehlerfrei, während die Karte aus dem Light-Retail-Karton mit diesen Taktraten Bildfehler produzierte. Natürlich kann es auch Zufall sein, dass sich gerade das teurere Modell besser übertakten ließ. Schließlich bietet jede einzelne Grafikkarte individuelle Übertaktungsreserven. Allerdings ist es möglich, dass Light-Retail-Karten grundsätzlich schlechtere Übertaktungsergebnisse liefern.

PROZESSOREN

AMD und Intel bieten seit jeher Prozessoren als Boxed-Variante und als Tray- oder Bulk-Version an. Beim Boxed-Modell ist ein Standard-Kühler dabei. Er reicht aus, um den Prozessor unter normalen Bedingungen zu kühlen. Oft haben diese Modelle jedoch nicht genug Reserven, um einen übertakteten Prozessor kaltzustellen. Zudem arbeiten sie teilweise lauter als Markenkühler. Daher bietet es sich natürlich an, die Tray-Variante zu kaufen und sie mit einem stärkeren Kühler zu kombinieren. Dabei muss man jedoch bedenken: Boxed-Prozessoren sind meist nur wenige Euro teurer, den Standardkühler gibt es daher zum Schnäppchenpreis. Zudem fällt die Garantiedauer höher aus.

ÜBERTAKTUNGSTEST

Natürlich wollten wir auch bei den Prozessoren wissen, ob sich das Übertaktungspotenzial von Tray- und Boxed-Variante unterscheidet. Daher haben wir jeweils einen Core 2 Duo E8500 beim Online-Shop Alternate (www.alternate.de) erstanden. Allerdings treten die beiden Kandidaten mit ungleichen Bedingungen an: Das Tray-Modell wurde bereits in der neuen E0-Revision gefertigt. Beim Boxed-Prozessor ist es noch die C0-Revision. Wie die meisten Shops gibt Alternate bei der Produktbeschreibung nicht an, um welche Revision es sich handelt. Dementsprechend erreichte der E0-Prozessor problemlos 4.132 Megahertz mit Luftkühlung. Dabei haben wir die P45-Platine P5Q Deluxe von Asus verwendet und die Prozessorspannung auf moderate 1,337 Volt gesetzt. Das Boxed-Pendant mit C0-Revision schafft nur 4.038 Megahertz. Tray-Prozessoren haben damit jedenfalls nicht grundsätzlich ein schlechteres Übertaktungspotenzial als Boxed-Modelle.

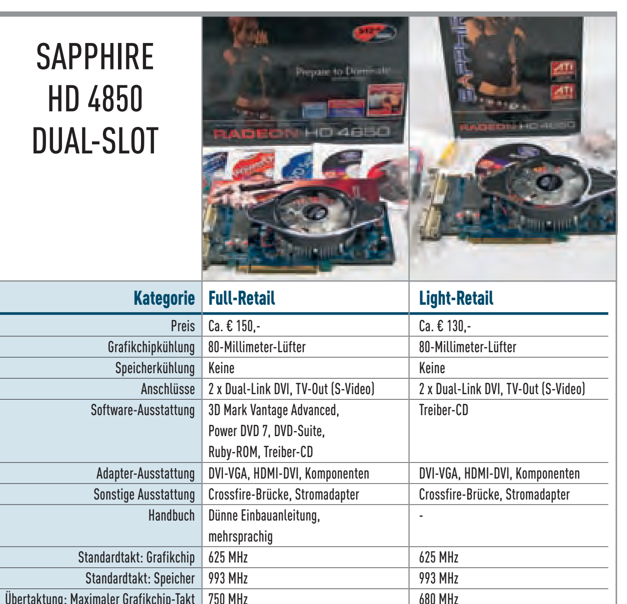
HAUPTPLATINEN

Im Platinen-Bereich werden zwei Arten von OEM-Hardware angeboten: In Komplett-PCs von Medion, Fujitsu-Siemens oder Dell finden Sie teilweise klassische OEM-Hauptplatinen, die speziell für den jeweiligen PC gefertigt werden. Der BIOS-Umfang ist hier stark eingeschränkt; Optionen, mit deren Hilfe Sie an der Taktschraube drehen können, fehlen oft völlig, wie die Tabelle der Sockel-775-Platine MS-7502 auf der folgenden Seite zeigt. Die Platine stammt aus dem weit verbreiteten Medion-PC MD 8833. Wie bei Medion-Rechnern üblich, hat MSI die Hauptplatine gefertigt. Zum Vergleich haben wir eine aktuelle und besonders günstige MSI-Platine für den Sockel 775 verwendet: das P45-Neo3-FIR mit P45-Chip für knapp 100 Euro.

DEUTLICH ABGESPECKT!

Da man die Platine im Medion-PC nicht separat kaufen kann, haben wir in diesem Fall auf eine separate Preis-Leistungs-Wertung verzichtet. Dafür zeigt die Tabelle deutlich, dass im BIOS praktisch alle Übertaktungsoptionen fehlen. Zudem wurden wichtige Einstellungen wie der Speicherteiler und die Latenzen gestrichen. Wenn Sie neue Module kaufen, müssen Sie sich auf die automatische SPD-Erkennung verlassen, da Sie Takt und Latenzen nicht manuell einstellen können. Bei der günstigen

SAPPHIRE HD 4850 DUAL-SLOT



Kategorie	Full-Retail	Light-Retail
Preis	Ca. € 150,-	Ca. € 130,-
Grafikchipkühlung	80-Millimeter-Lüfter	80-Millimeter-Lüfter
Speicherkühlung	Keine	Keine
Anschlüsse	2 x Dual-Link DVI, TV-Out (S-Video)	2 x Dual-Link DVI, TV-Out (S-Video)
Software-Ausstattung	3D Mark Vantage Advanced, Power DVD 7, DVD-Suite, Ruby-ROM, Treiber-CD	Treiber-CD
Adapter-Ausstattung	DVI-VGA, HDMI-DVI, Komponenten	DVI-VGA, HDMI-DVI, Komponenten
Sonstige Ausstattung	Crossfire-Brücke, Stromadapter	Crossfire-Brücke, Stromadapter
Handbuch	Dünne Einbauanleitung, mehrsprachig	-
Standardtakt: Grafikchip	625 MHz	625 MHz
Standardtakt: Speicher	993 MHz	993 MHz
Übertaktung: Maximaler Grafikchip-Takt	750 MHz	680 MHz
Übertaktung: Maximaler Speichertakt	1.153 MHz	1.063 MHz
WERTUNG	★★★★☆	★★★★½

CORE 2 DUO E8500



Kategorie	Boxed	Tray
Preis	Ca. € 180,-	Ca. € 180,-
Revision	C0	E0
Stepping	6	A
Ausstattung	Intel-Kühler	-
Standardspannung*	1,12 Volt	1,08 Volt
Übertaktung: Maximaler Gesamttakt	4.038 MHz	4.132 MHz
WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆

* Im Windows-Leerlauf laut CPU-Z v1.49

Warum Sternchenwertung und keine Note?
Da wir beim Vergleich nur eine Preis-Leistungs-Wertung vergeben, verzichten wir auf die Notenwertung.

OEM-Produkte: Hier können Sie sparen

GRAFIKKARTEN: SAPPHIRE

Bulk- oder Light-Retail-Versionen, bei denen die Hersteller auf die Beigabe von Software oder eventuell auch auf sonstige Ausstattung verzichten, sind oft 10 bis 30 Euro billiger als Full-Retail-Modelle. In unserem Test war allerdings das Übertaktungspotenzial der günstigen Variante geringer.

PROZESSOREN: TRAY-MODELLE VON INTEL UND AMD

AMD und Intel bieten sogenannte Tray- oder Bulk-Versionen ihrer Prozessoren an, die ohne Kühler und aufwendige Verpackung geliefert werden. Zudem fällt die Garantiezeit geringer aus. Sonstige Einschränkungen gibt es nicht, dafür ist der Preisnachlass auch minimal – meist sind Boxed-Prozessoren nur weniger als zehn Euro teurer als die jeweilige Tray-Variante.

HAUPTPLATINEN: BULK-PLATINEN VON INTEL

Intel hat von fast allen Hauptplatinen auch Bulk-Versionen mit reduzierter Ausstattung im Verkaufsprogramm. Allerdings sind diese Varianten oft nicht nur schlecht lieferbar, sondern auch noch kaum günstiger. Wir empfehlen Aufrüstern daher die gewöhnlichen, mit „Retail" bezeichneten Modelle.

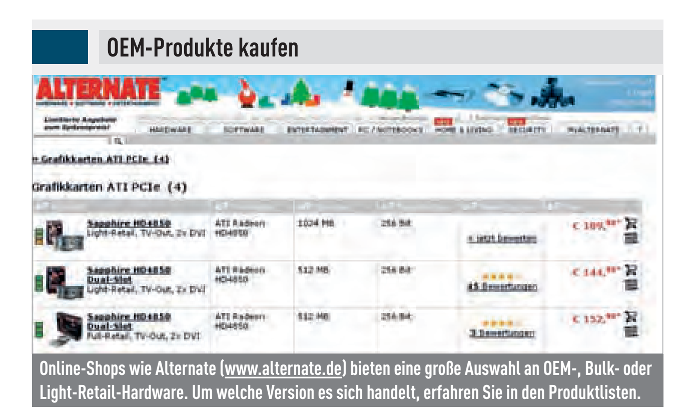
HAUPTPLATINEN: OEM-PLATINEN IN KOMPLETT-PCS

Wer einen Komplettrechner etwa von Medion oder Fujitsu-Siemens kauft, bekommt meist eine OEM-Hauptplatine. Im BIOS fehlen dann viele Übertaktungsoptionen und die Ausstattung ist an den jeweiligen PC angepasst. Manchmal ist auch der Service zur Aktualisierung des BIOS nicht so gut wie bei Retail-Platinen – das kann späteren Aufrüstvorhaben im Wege stehen.

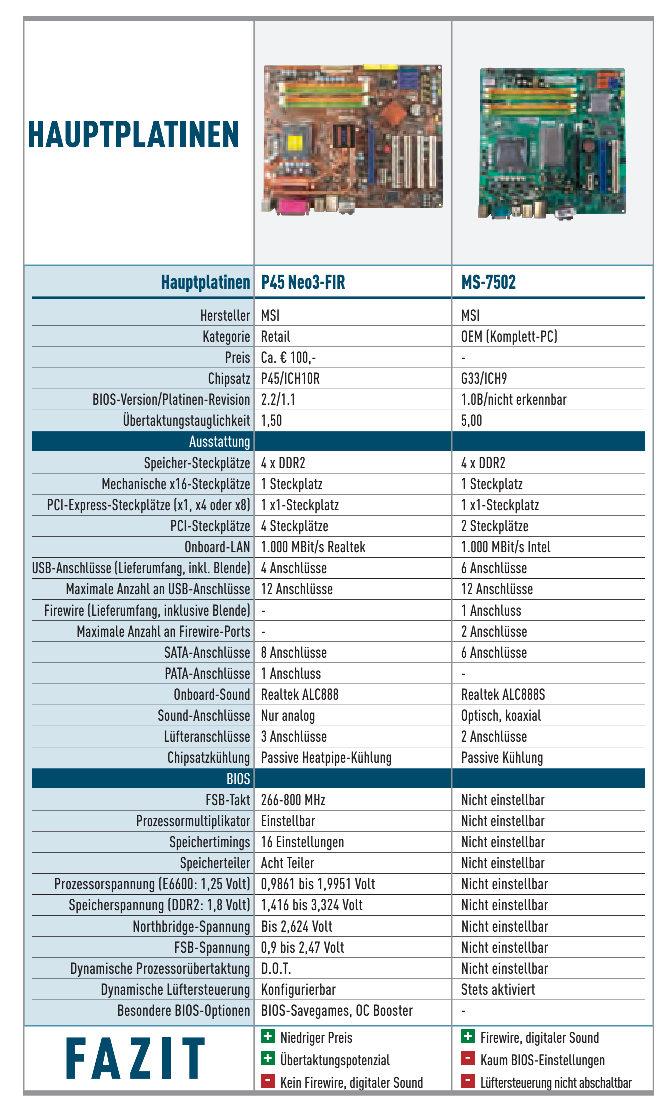
MÄUSE: OEM-PRODUKTE VON MICROSOFT

Hier lassen sich bis zu 50 Prozent sparen: OEM-Mäuse oder Tastaturen von Microsoft sind bis auf Ausstattung und Verpackung identisch mit ihren jeweiligen Retail-Pendants, kosten aber deutlich weniger.

OEM-Produkte kaufen



Online-Shops wie Alternate (www.alternate.de) bieten eine große Auswahl an OEM-, Bulk- oder Light-Retail-Hardware. Um welche Version es sich handelt, erfahren Sie in den Produktlisten.



HAUPTPLATINEN

Hauptplatinen	P45 Neo3-FIR	MS-7502
Hersteller	MSI	MSI
Kategorie	Retail	OEM (Komplett-PC)
Preis	Ca. € 100,-	-
Chipsatz	P45/ICH10R	G33/ICH9
BIOS-Version/Platinen-Revision	2.2/1.1	1.0B/nicht erkennbar
Übertaktungstauglichkeit	1,50	5,00
Ausstattung		
Speicher-Steckplätze	4 x DDR2	4 x DDR2
Mechanische x16-Steckplätze	1 Steckplatz	1 Steckplatz
PCI-Express-Steckplätze (x1, x4 oder x8)	1 x1-Steckplatz	1 x1-Steckplatz
PCI-Steckplätze	4 Steckplätze	2 Steckplätze
Onboard-LAN	1.000 MBit/s Realtek	1.000 MBit/s Intel
USB-Anschlüsse (Lieferumfang, inkl. Blende)	4 Anschlüsse	6 Anschlüsse
Maximale Anzahl an USB-Anschlüsse	12 Anschlüsse	12 Anschlüsse
Firewire (Lieferumfang, inklusive Blende)	-	1 Anschluss
Maximale Anzahl an Firewire-Ports	-	2 Anschlüsse
SATA-Anschlüsse	8 Anschlüsse	6 Anschlüsse
PATA-Anschlüsse	1 Anschluss	-
Onboard-Sound	Realtek ALC888	Realtek ALC888S
Sound-Anschlüsse	Nur analog	Optisch, koaxial
Lüfteranschlüsse	3 Anschlüsse	2 Anschlüsse
Chipsatzkühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Kühlung
BIOS		
FSB-Takt	266-800 MHz	Nicht einstellbar
Prozessormultiplikator	Einstellbar	Nicht einstellbar
Speichertimings	16 Einstellungen	Nicht einstellbar
Speicherteiler	Acht Teiler	Nicht einstellbar
Prozessorspannung (E6600: 1,25 Volt)	0,9861 bis 1,9951 Volt	Nicht einstellbar
Speicherspannung (DDR2: 1,8 Volt)	1,416 bis 3,324 Volt	Nicht einstellbar
Northbridge-Spannung	Bis 2,624 Volt	Nicht einstellbar
FSB-Spannung	0,9 bis 2,47 Volt	Nicht einstellbar
Dynamische Prozessorübertaktung	D.O.T.	Nicht einstellbar
Dynamische Lüftersteuerung	Konfigurierbar	Stets aktiviert
Besondere BIOS-Optionen	BIOS-Savegames, OC Booster	-
FAZIT	+ Niedriger Preis + Übertaktungspotenzial − Kein Firewire, digitaler Sound	+ Firewire, digitaler Sound − Kaum BIOS-Einstellungen − Lüftersteuerung nicht abschaltbar

MSI-Platine stehen hingegen alle wichtigen Optionen für das Übertakten inklusive feiner Abstufungen bei den Spannungseinstellungen zur Verfügung. Dafür bietet das Medion-Modell sowohl einen Firewire-Port als auch digitale Sound-Ausgänge (optisch und koaxial). Man erkennt, dass der Komplett-PC für Multimedia-Fans konzipiert ist. Bei der Retail-Platine P45 Neo3-FIR fehlen diese Anschlüsse. Sie eignet sich somit eher für Spiele und Übertakter-PCs. Wer einen Komplettrechner kauft, sollte vorher unbedingt genau prüfen, welche Hauptplatine verwendet wird, damit alle Ansprüche an Übertaktungsfähigkeiten und Ausstattung erfüllt werden. Ansonsten ist ein Eigenbau mit Retail-Platine die klügere Wahl. Eine Alternative: Die Komplett-PC-Hersteller One, XMX sowie Grey Computer setzen bei ihren Spiele-PCs Retail-Hauptplatinen ein.

MÄUSE

Eingabegeräte von Microsoft bieten das größte Sparpotenzial. So kostet beispielsweise die schlichte, aber noch immer sehr beliebte Intellimouse Optical in der OEM-Variante nur 15 Euro. Für die Retail-Version zahlen Sie hingegen zehn Euro mehr. Dafür müssen Sie lediglich auf die Verpackung, eine dünne Anleitung und die Treiber-CD verzichten. Ohnehin sind die Treiber bei unserer Bestellung nicht aktuell: Auf der CD befindet sich die Intellipoint-Software in der Version 6.2, während Microsoft unter www.microsoft.com/hardware/download/download.aspx?category=MK bereits die Version 6.3 anbietet. Natürlich können Sie die Maus mit Windows-Standardtreibern verwenden. Besonders praktisch, wenn Sie daheim mehrere Rechner nutzen oder ebenfalls für Freunde bestellen wollen: Die Intellimouse Optical wird auch im Dreierpack angeboten; der günstigste Shop im PCGH-Preisvergleich bietet das Paket bereits für 40 Euro an. Damit kostet eine Maus lediglich 13,34 Euro und ist fast halb so teuer wie die Retail-Version. Das ebenfalls verfügbare Fünfer-Paket ist allerdings unverständlicherweise rund 100 Euro teuer – einzeln ist die OEM-Maus günstiger. Bei der für Spieler gedachten Microsoft-Maus Sidewinder X5 können Sie ebenfalls rund zehn Euro sparen, wenn Sie ohne Verpackung, Anleitung sowie CD auskommen. Ansonsten bietet die OEM-Version keine Einschränkungen gegenüber der Retail-Variante. Auch Microsofts OEM-Tastaturen sind ein paar Euro günstiger als die Retail-Modelle.

FAZIT

Fast 50 Prozent können Sie sparen, wenn Sie dreimal die Intellimouse Optical von Microsoft brauchen und anstelle der Retail-Version das OEM-Paket mit drei Mäusen kaufen. Auch sonst lässt sich mit den OEM-Mäusen und -Tastaturen von Microsoft Geld sparen; abgesehen von der geringeren Ausstattung gibt es keine weiteren Nachteile. Auch bei Bulk- oder Light-Retail-Grafikkarten von Sapphire zahlen Sie deutlich weniger. Unsere Karte hatte jedoch ein schlechteres Übertaktungspotenzial als das Full-Retail-Modell. Das gilt aber nicht für Tray-Prozessoren. Trotzdem raten wir hier zur Boxed-Version, da der Preisunterschied gering ist und Sie hierbei einen günstigen Ersatzkühler zur Hand haben.

Daniel Möllendorf

MÄUSE

Maus	Sidewinder X5	Sidewinder X5	Intellimouse Optical	Intellimouse Optical
Hersteller	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Microsoft
Kategorie	Retail	OEM	Retail	OEM
Preis	Ca. € 40,-	Ca. € 30,-	Ca. € 25,-	Ca. € 15,-
Kabellänge	1,90 Meter	1,90 Meter	1,90 Meter	1,90 Meter
Handbuch	Installationshilfe, Produkt-Guide	-	Installationshilfe, Erste Schritte	-
CD	Intellipoint 6.3	-	Intellipoint 6.2	-
Sonstige Ausstattung	-	-	USB-PS2-Adapter	USB-PS2-Adapter
WERTUNG	★★★½☆	★★★★½	★★★★☆	★★★★★

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 4* und *Unreal Tournament 3*, AGP-Karten: *Crysis* statt *Call of Duty 4*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich. **** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus *Call of Duty 4*, *Crysis*, *Assassin's Creed* und *Race Driver Grid*

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.280 x 1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.680 x 1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce GTX 280 AMP-Edition	ca. € 350,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/3,1 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,90
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 300,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Zotac Geforce GTX 260 AMP-Edition	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 (DDR3)	648/1.053 MHz	192/max. 192	1,0/2,2 Sone	98,9 Fps	80,4 Fps	1,99
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31**
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 160,-	Geforce 9800 GTX	512 (DDR3)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Sapphire Radeon HD 4850 1G	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	1.024 (DDR3)	625/991 MHz	800/160	1,0/5,3 Sone	52 Fps****	44,5 Fps****	2,52
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 (DDR3)	700/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GT	512 (DDR3)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 150,-	Geforce 9800 GTX+	512 (DDR5)	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 240,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 (DDR3)	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Saphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 (DDR3)	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	1.024 (DDR3)	650/950 MHz	112/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 85,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M	ca. € 95,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	3,65**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Geforce 9500 GT	512 (DDR2)	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**



HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 290,-	X48	0301/2.00G	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2 x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 210,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2 x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
Gigabyte EP45-DS3	ca. € 100,-	P45	F9/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
MSI P45 Platinum	ca. € 140,-	P45	1.0/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1 x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI P45 Neo3 FIR	ca. € 100,-	P45	2.2/1.1	-	4	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P43	1.80/1.90	-	3	x16 (1), x1(3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Elitegroup P45T-A	ca. € 80,-	P45	08/06/19/1.0	-	3	x16 (2), x1(2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,80



SOCKEL AM2/AM2+ – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, PHENOM

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	-	2	x16 (2), x1(3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	-	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 85,-	790GX	1.20/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD3200, 5x SATA, Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

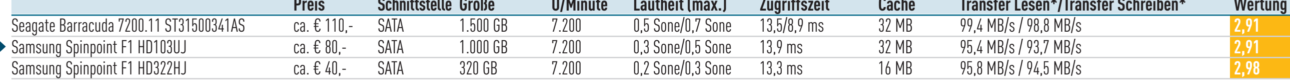
	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 60,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 60,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 50,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 40,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82
OCZ OCZ3P1600EB4GK	ca. € 120,-	2x 2.048 MB, DDR3-1600	860 MHz, 1,9 Volt	7-7-6-24	7-7-6-24	1,91

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 110,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5/8,9 ms	32 MB	99,4 MB/s / 98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 80,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4 MB/s / 93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8 MB/s / 94,5 MB/s	2,98

LABORBERICHT

Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 TB

HERSTELLER	PREIS
Hitachi	Ca. € 75,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hitachigst.com	Sehr gut

Beim B-Modell der ersten Festplatte mit einem Terabyte Speicherkapazität (16 MB Cache) steigerte Hitachi die Leistung. Die Leserate der 7K1000.B beträgt jetzt 95,5 Megabyte pro Sekunde und die mittlere Zugriffszeit liegt bei 13,4 Millisekunden (lesend) und 7,4 Millisekunden (schreibend). Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,6 Sone bei Zugriffen arbeitet sie auch sehr leise. (fs)



GESAMT 2,97

Asus Xonar Essence STX

HERSTELLER	PREIS
Asus	Ca. € 180,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
http://de.asus.com	Befriedigend

Der für maximale Klangqualität bei der Verwendung von Kopfhörern konzipierten Karte fehlt die Unterstützung für mehr als zwei Audiokanäle – ein Nachteil für Spieler. Dafür liefert die mit Cinch-, Line-In, S/PDIF- sowie einem 6,3-Millimeter-Kopfhöreranschluss ausgestattete Soundkarte ein hervorragendes Klangbild. (fs)

GESAMT 1,59

Shuttle X27D

HERSTELLER	PREIS
Shuttle	Ca. € 210,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.shuttle.com	Ausreichend

Mit dem X27D bietet Shuttle ein kompaktes Grundgerüst für ihren Mini-/Multimedia-PC. Im 25 x 18 x 7,5 Zentimeter kleinen Gehäuse steckt ein Atom N330 (2 x 1,6 Gigahertz) sowie eine Mini-ITX-Platine mit i945GC-Chipsatz. Zum Betrieb benötigen Sie noch eine 2,5-Zoll-Festplatte, DDR2-Speicher und optional ein optisches Laufwerk (Slimline). (fs)

GESAMT 2,01

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PG221H	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D, Comp., Co. S.-V.	21 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 242 cd/m²	Audio, Subwoofer, USB-Hub, Webc.	1,92
Viewsonic VX2262	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Viewsonic VX2260wm (Auflösung 1.920 x 1.080)	ca. € 180,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	20 bis 180 cd/m²	Audio	2,03



24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Novita 2602WHD (26 Zoll)	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 490,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 55,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 140,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Razor Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Ja	Nein	1,70

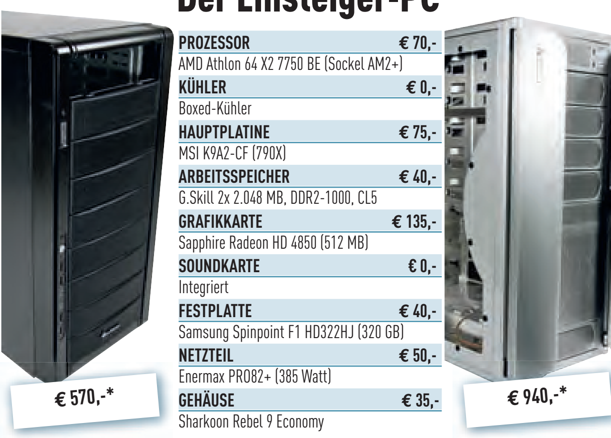


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,48
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

€ 570,-*

PROZESSOR	**€ 70,-**
AMD Athlon 64 X2 7750 BE (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 75,-**
MSI K9A2-CF (790X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 135,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 35,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

€ 940,-*

PROZESSOR	**€ 160,-**
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 100,-**
Gigabyte EP45-DS3 (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 190,-**
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 50,-**
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	**€ 70,-**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 65,-**
Coolermaster CM690	

Der High-End-PC

€ 1.650,-*

PROZESSOR	**€ 280,-**
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 60,-**
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	**€ 220,-**
Gigabyte X48-DQ6 (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 290,-**
Zotac Geforce GTX 280 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 150,-**
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 110,-**
PC Power & Cooling Silencer 750 W (750 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 160,-**
Silverstone FT01	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

LABORBERICHT

Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 TB

HERSTELLER	PREIS
Hitachi	Ca. € 75,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hitachigst.com	Sehr gut

Beim B-Modell der ersten Festplatte mit einem Terabyte Speicherkapazität (16 MB Cache) steigerte Hitachi die Leistung. Die Leserate der 7K1000.B beträgt jetzt 95,5 Megabyte pro Sekunde und die mittlere Zugriffszeit liegt bei 13,4 Millisekunden (lesend) und 7,4 Millisekunden (schreibend). Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,6 Sone bei Zugriffen arbeitet sie auch sehr leise. (fs)



GESAMT 2,97

Asus Xonar Essence STX

HERSTELLER	PREIS
Asus	Ca. € 180,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
http://de.asus.com	Befriedigend

Der für maximale Klangqualität bei der Verwendung von Kopfhörern konzipierten Karte fehlt die Unterstützung für mehr als zwei Audiokanäle – ein Nachteil für Spieler. Dafür liefert die mit Cinch-, Line-In, S/PDIF- sowie einem 6,3-Millimeter-Kopfhöreranschluss ausgestattete Soundkarte ein hervorragendes Klangbild. (fs)

GESAMT 1,59

Shuttle X27D

HERSTELLER	PREIS
Shuttle	Ca. € 210,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.shuttle.com	Ausreichend

Mit dem X27D bietet Shuttle ein kompaktes Grundgerüst für ihren Mini-/Multimedia-PC. Im 25 x 18 x 7,5 Zentimeter kleinen Gehäuse steckt ein Atom N330 (2 x 1,6 Gigahertz) sowie eine Mini-ITX-Platine mit i945GC-Chipsatz. Zum Betrieb benötigen Sie noch eine 2,5-Zoll-Festplatte, DDR2-Speicher und optional ein optisches Laufwerk (Slimline). (fs)

GESAMT 2,01

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PG221H	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D, Comp., Co. S.-V.	21 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 242 cd/m²	Audio, Subwoofer, USB-Hub, Webc.	1,92
Viewsonic VX2262	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Viewsonic VX2260wm (Auflösung 1.920 x 1.080)	ca. € 180,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	20 bis 180 cd/m²	Audio	2,03



24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Novita 2602WHD (26 Zoll)	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 490,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 55,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 140,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Razor Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Ja	Nein	1,70

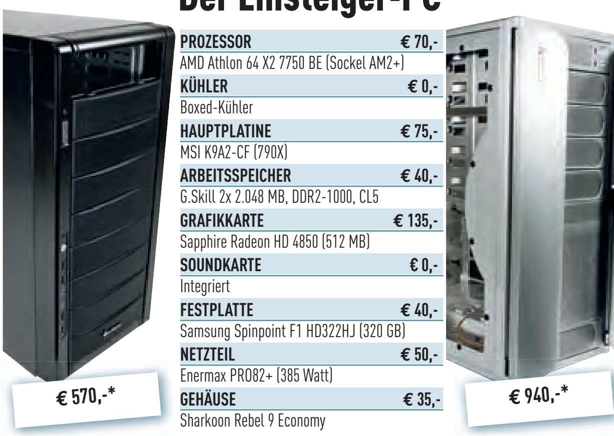


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,48
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56



ENDKRASSE PCs



Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 70,-**
AMD Athlon 64 X2 7750 BE (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 75,-**
MSI K9A2-CF (790X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 135,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 35,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 570,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 160,-**
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 100,-**
Gigabyte EP45-DS3 (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 190,-**
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 50,-**
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	**€ 70,-**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 65,-**
Coolermaster CM690	

€ 940,-*

Der High-End-PC

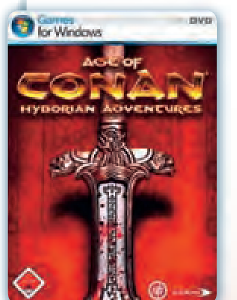
PROZESSOR	**€ 280,-**
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 60,-**
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	**€ 220,-**
Gigabyte X48-DQ6 (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 290,-**
Zotac Geforce GTX 280 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 150,-**
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 110,-**
PC Power & Cooling Silencer 750 W (750 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 160,-**
Silverstone FT01	

€ 1.650,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Age of Conan: Hyborian Adventures



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX+;
  Radeon HD 3870/HD 4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Neben einer leistungsstarken Rechenzentrale benötigen Sie für das *Conan*-Online-Rollenspiel vor allem eine potente Oberklasse-Grafikkarte, die idealerweise über 1 Gigabyte Speicher verfügt. Nutzen Sie zur Verbesserung der Leistung die vorgegebenen Grundeinstellungen.

Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S;
  Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklassen-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Call of Duty: World at War



- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/
  C2D E8500/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Arbeitet Ihr Prozessor mit einem hohen Takt oder verfügt über drei oder vier Kerne, dann sind Sie für Teil 5 der Reihe gut gerüstet. Die Grafikkarte wird vor allem in hohen Auflösungen inklusive AA/AF gefordert. Wer auf Schatten verzichtet, steigert die Gesamtleistung um 18 Prozent.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600/9500 GT;
  Radeon HD 2600 XT/3850
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB (XP)/2 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger-PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis Warhead

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  HD 4850 X2/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungsstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den „Enthusiast"-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/Radeon HD 4870).

Dead Space

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Wie bei vielen Spielen, die für Konsole und PC gleichzeitig entwickelt werden (Cross-Platform), sollte Ihr Rechner mit einem Zweikernprozessor sowie einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse bestückt sein. Reduzieren Sie für mehr Leistung die Qualität der Schatten oder der Shader.

Drakensang



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Die Nebula-Engine profitiert nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren, daher wirkt sich nur die reine Megahertz-Leistung auf die Gesamtleistung aus. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen deutlich geringer. Bester Tuning-Tipp: Verzichten Sie auf Schatten.

Fallout 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Entwickler Bethesda hat die Gamebryo-Engine (*Oblivion*) überarbeitet, mehr als zwei Prozessorkerne nutzt diese aber nach wie vor nicht. Dafür reicht für alle Details ohne AA/AF eine Mittelklasse-Grafikkarte. Verringern Sie die Sichtweite, um Ihrer Hardware Rechenarbeit zu sparen.

Far Cry 2



- **Prozessor**
  AMD Phenom X3 8650/
  Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 260/280 GTX;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280 x 1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



F.E.A.R. 2: Project Origin



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Der Hardware-Hunger der stark überarbeiteten Lithtech-Engine ist erfreulich moderat. Bereits ein Dualcore-Prozessor und eine Grafikkarte der Mittelklasse reichen für alle Details in hohen Auflösungen. Ruckelt es trotzdem, verringern Sie die Licht- und Effektdetails.

Grand Theft Auto 4



- **Prozessor**
  Phenom X4 9950/ Core 2 Quad Q9550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  3 GB (XP)/4-8 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Dank der starken Prozessorlimitierung der Engine kommt ohne Vierkernprozessor mit hohem Takt kein flüssiges Spielvergnügen bei hoher Sichtweite auf. Die Grafikkarte spielt eine untergeordnete Rolle, wichtig ist der Grafikspeicher. Bester Tuning-Tipp: Verringern Sie die Sichtdistanz.

Left 4 Dead

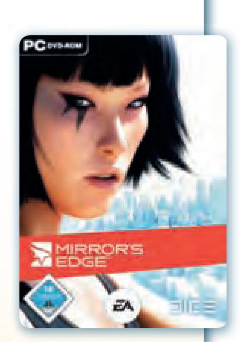


- **Prozessor**
  Phenom X3 8650/ C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Da Valve die Optik der Source-Engine aufpoliert hat, garantiert hier erst ein Prozessor mit zwei, drei oder vier Kernen eine ruckelfreie Zombiehatz. Die Grafikkarte hat im Gegenzug weniger zu leisten. Stellen Sie die Shader-Details auf „Niedrig", verdoppelt sich die Gesamtleistung.

Mirror's Edge

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GT/GTX+; Radeon HD 4850/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Da vier Prozessorkerne die Gesamtleistung nicht verbessern, ist die ideale Leistungszentrale für den Le-Parkour-Titel ein Zweikerner mit hohem Takt. Die per Grafikchip berechneten Physx-Effekte bekommen Sie nur mit einer Geforce-Karte ab der 8er-Serie zu Gesicht.

Race Driver: Grid

- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/ C2D E8500/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Obwohl der optimale Prozessor für *Grid* ein Vierkernmodell ist, reicht auch schon ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E8500 oder Athlon X2 6400+. Laufen die Rennen nur im Schneckentempo ab, reduzieren Sie die Reflexionen und die Wagen-Detailstufe.

Sacred 2

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9600 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen ausgestatteter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte dagegen ist nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert zusätzlich die Grasdetails.

Spore



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+; Core 2 Duo E6320/E8300
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/9800 GT; Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Das Leistungslimit von 30 Bildern pro Sekunde erreichen Sie schon mit einem günstigen Zweikerner (C2D E8300/ Athlon 64 X2 6000+) und einer Mittelklasse-Grafikkarte (Geforce 8800 GT/Radeon HD3870). Wenn Sie auf die Schatten verzichten, steigt die Performance um 20 Prozent.

Warhammer Online



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Für die Mehrkernunterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6400+ oder C2D E8400). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E4400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Auch beim dritten Teil, der ein paar optische Verschönerungen bietet, sind Sie mit einem Einsteiger-PC (X2 5000+/ C2D E4400, 8800 GT/HD 3870 2 Gigabyte Speicher) für alle *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „niedrig"



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: leserbriefe@pcaction.de Internet: www.pcaction.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch
Chefredakteur/Objektleitung	**Petra Fröhlich**
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	**Wolfgang Fischer** verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Spiele	Alexander Frank, Michael Grill, Jürgen Krauß
Ständige freie Mitarbeiter	Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Alexander Fleischmann, Dennis Blumenthal, Sascha Lohmüller, Tobias Schmitz, Johann Trasch
Chef vom Dienst	Stefan Weiß
Community-Redakteure	Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © Electronic Arts, Take 2
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
	www.pcaction.de
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg
Redaktion	Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption	Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung	Aykut Arik, Rene Giering, Barbara Heller, Alex Holtmann, Marc Polatschek
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, X3, Wii PLAYER, GAMES AND MORE, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION 5/2009 ERSCHEINT AM 11. MÄRZ 2009

Die fünf besten Alternativbeschäftigungen in einer Spieleflaute

				
PLATZ 1 Auf ein LARP gehen	**PLATZ 2** Andere Menschen treffen	**PLATZ 3** Das Internet neu entdecken	**PLATZ 4** Brettspiele	**PLATZ 5** Ein Buch lesen
UNTERHALTUNGS-GRUNDWERT				
Sie wollen doch nur spielen? Sie würden sich dafür sogar in einen Latex-Brustpanzer quetschen und verkleidete Elfen verprügeln? Spöttische: **3,4**	Je nachdem, womit Sie andere Menschen treffen, kommt das einem konventionellen Ego-Shooter schon sehr nahe. Killerspielmäßige: **23,4**	Das Internet kann mehr als nur Online-Rollenspiele. Nutzen Sie es doch mal für seinen ursprünglichen Zweck: Pornos. Fröhlich masturbierende: **18**	Ein echtes Brett hat zwar keine Brüste, ansonsten jedoch alle nötigen Öffnungen, um Spaß zu haben. Das ergibt lüsterne: **11,9**	Nichts ist analoger als ein Buch, vor allem wenn nicht einmal Bilder drin sind. Mit den Buchstaben kann man aber lustige Drohbriefe basteln: **1,6**
„SO MACHT'S NOCH MEHR SPASS"-MULTIPLIKATOR				
Verlagert man das LARP vom Keller eines leer stehenden Wirtshauses ins heimische Schlafzimmer, kommt noch mehr Freude auf. Drum: **26,8**	Die (K)I echter Menschen ist nahezu unvorhersehbar, manch einer zückt gar spontan eine Waffe und schießt zurück. Anspornende: **4,3**	Kombiniert mit „Andere Menschen treffen" ergeben sich abwechslungsreiche Varianten. Allein fürs Kekswichsen (Googlen!) gibt es: **3,9**	Frauen ohne Brüste neigen gelegentlich zu dezentem Brusthaarwuchs. So haben zumindest Freizeit-Frisöre trotzdem was zu spielen: **2,1**	Mit einem gut gefüllten Bücherregal (mit der richtigen Füllung!) kriegt man Frauen leichter ins Bett. Legaler als K.-o.-Tropfen: **29,6**
„DANN DOCH LIEBER COMPUTERSPIELEN"-SUBTRAHEND				
Kommen Warzen tragende Oger ins Spiel, könnte die Stimmung (vor allem im Schlafzimmer) schnell kippen. Obwohl ... wer's mag: **8,3**	Andere Menschen sind laut, hässlich und nerven. Hat man sie gut getroffen, fangen sie auch noch schnell an zu stinken. Deshalb: **55,5**	Schon nach wenigen Tagen Ersatzbeschäftigung treten Abnutzungs- und Ermüdungserscheinungen auf. Schmerzverzerrte: **32,8**	Bretter sind einfach zu zweidimensional, da kann der Hintern noch so rund und schnuckelig sein. Dann doch lieber Polygon-Brüste: **21,3**	Klötzchengrafik, null Sprachausgabe, weder Antialiasing noch HDR oder Soft-Shadows. Wir sind doch hier nicht bei den Amischen: **45,7**
„ICH WILL DOCH NUR SPIELEN"-KENNZIFFER				
82,8	**45,1**	**37,4**	**3,7**	**1,7**

FORMEL: Unterhaltungs-Grundwert x „So macht's noch mehr Spaß"-Multiplikator - „Dann doch lieber Computerspielen"-Subtrahend = „Ich will doch nur spielen"-Kennziffer

Warme Brüder #1

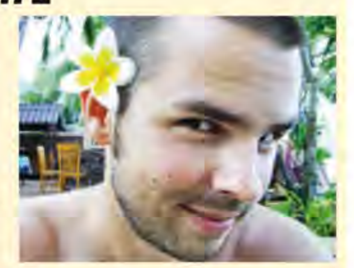


»Auf zu anderen Ufern: PC Action.«

Obiges Foto aus Phuket traf mit den Worten „Wollte dir mal eben wieder ein paar Pics senden von meinem harten Berufsalltag" bei uns ein. Und da müssen wir Frank Kricke aus Wildeshausen Recht geben: Bei 40 °C an einem offensichtlich leeren Strand buntes Klopapier verticken zu müssen, ist echt hart. Vielleicht solltest du umschulen, zum Flugbegleiter oder so. Mit dem Grinsen bist du sicher der Hit bei reisenden Schwiegermüttern, Rentnerinnen und Schoko-Stechern.

Warme Brüder #2

Liegt es an den billigen Cocktails oder herrscht am Indischen Ozean einfach nur homoerotisches Klima? Nebenstehender Schnappschuss von Quoten-Ösi Grill stammt ebenfalls aus Thailand und war eigentlich für eine Bewerbungsmappe zur Sendung *Thailand sucht den Super-Lady-Boy* bestimmt. Leider schaffte Herr Grill es aufgrund mangelnden Bartwuchses nicht ins Re-Re-Recall und bleibt uns erhalten.



Treffer!



Seit einigen Wochen drängt sich der werten Leserschaft vermehrt die Frage auf, was wohl aus Leserbriefonkel und Berufs-Spaßvogel Harald Fränkel geworden ist. Leserin Liz Artz liefert uns die Antwort: Er verdient seinen Lebensunterhalt mit einer Statistenrolle in *GTA 4*. Ob Herr Fränkel diesen Job noch immer ausführt, nachdem Fräulein Artz ihn dort „getroffen" hat, ist unbekannt.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr



DER PATE 2

Wir machen Ihnen ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können! Wir verraten Ihnen, wie gut *Der Pate 2* wird. Dazu gibt's noch jede Menge brandheißer Tests, unter anderem zum Action-Geklopfe *X-Blades*, dem Strategiehammer *Empire: Total War* und dem zweiten *Riddick*-Spiel. Im Vorschaubereich finden Sie Berichte zum neuen *Need for Speed* und zur Shooter-Hoffnung *Deus Ex 3*.

Außerdem ...

Als Vollversion haben wir den Action-Knaller *Rogue Trooper* für Sie! Bei dieser Comic-Umsetzung ballern Sie sich durch die verzwickten Levels des abwechslungsreichen, futuristischen Kriegs-Shooters. Wer sich unsere Filmausgabe schnappt, darf sich über den Klassiker *Abschaum: Höllenloch der Gewalt* freuen.



ROGUE TROOPER

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 11. MÄRZ 2009